

# MICRO Manía

Canarias, Ceilán y Malilla, 335 pta.

Año III · N° 24

Sólo para adictos

350 Ptas.

SPECTRUM-AMSTRAD-MSX

## SPIRITS

Guía completa para  
terminar la aventura

SPECTRUM-MSX

## SURVIVOR

Pokes, mapas y cómic  
con la solución del juego

SPECTRUM-AMSTRAD

## Saboteur II

**SUPERPOSTER  
A TODO COLOR  
CON EL MAPA**

Todas las claves para  
completar las nueve misiones

ESPECIAL  
CÓDIGO SECRETO

# 170 TRUCOS

Para tus juegos favoritos

VIDAS infinitas  
para Arkanoid,  
Dandy y Gauntlet

COMMODORE

HOBBY PRESS

# Acabamos de salir de la madriguera

## IMPORTANTE

CADA JUEGO INCLUYE  
UNA PEGATINA,  
REPRODUCCION  
EXACTA DEL DIBUJO  
DE PORTADA  
¡¡NO TE LO PIERDAS!!



## SURVIVOR

Adéntrate solo en las entrañas de una nave hostil y asómbrete con sus espectaculares ventanas al espacio con triple scroll estelar. ¿Serás capaz de asumir la responsabilidad de perpetrar una raza en vías de extinción? Sólo tú tienes la respuesta.



## SPIRITS

Si te asusta la magia negra no te atrevas a mirar la esfera mágica donde se esconde la verdad. Adéntrate en este juego y asómbrete con su nueva técnica de seguimiento multipantalla. La magia de Spirits te atrapará sin remedio.

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



**Director Editorial:**  
José I. Gómez-Centurió

**Director:**  
Gabriel Nieto

**Asesor Editorial:**  
Domingo Gómez

**Maquetación:**  
Berta Fernández

**Redacción:**  
Pedro Pérez, Cristina Fernández

**Colaboradores:**  
Abel Ruiz  
Luis Jorge García  
Jaime Cifuentes  
Andrés de la Fuente  
Javier Guerrero  
Francisco Verdú  
Pedro José Rodríguez  
Ángel Andrés  
José González

**Secretaría Redacción:**  
Carmen Santamaría

**Fotografía**  
Carlos Candel  
Chema Sacristán

**Dibujos**  
Manuel Barco  
José Luis Angel García

**Edita**  
HOBBY PRESS, S.A.

**Presidente**  
María Andrión

**Consejero Delegado**  
José I. Gómez-Centurió

**Jefe de Producción**  
Carlos Peropadre

**Jefe de Publicidad**  
Mar Lumberras

**Marketing:**  
Emiliano Juárez

**Suscripciones**  
Tel. 734 65 00

**Redacción, Administración  
y Publicidad**  
Ctra. de Irún km 12,400  
28049 Madrid  
Tel. 734 70 12. Telefax 734 82 98

**Dto. Circulación**  
Paulino Blanco

**Distribución**  
Coedis, S. A. Valencia, 245  
Barcelona

**Imprime**  
LERNER

**Fotocomposición**  
Novocomp, S. A.  
Nicolás Morales, 38-40

**Fotomecánica**  
Gamacolor

Depósito legal: M-15.436-1985

Representante para Argentina,  
Chile, Uruguay y Paraguay, Cia.  
Americana de ediciones, S.R.L.  
Sud América 1.532. Tel.: 21 24 64.  
1290 BUENOS AIRES (Argentina).

MICROMANIA no se hace  
necesariamente solidaria de las  
opiniones vertidas por sus  
colaboradores en los artículos  
firmados. Reservados todos los  
derechos.

# MICRO

## Manía

Sólo para adictos

Año III. N.º 24. Junio 1987. 350 Ptas. (incluido IVA)

**4 AL PIE DEL CAÑÓN.** Muy pronto llegarán las segundas partes de «Commando» «Jack the Nipper» y «Ghosts'n Goblins».

**10 LO NUEVO.** Este mes se someterán a nuestro implacable juicio entre otros: «Inspector Gadget», «Nemesis» y «Cosmic Shock Absorber».

**31 BIBLIOMANIA.** Para que sepáis mucho más sobre Cobol, dBase III o las rutinas de la ROM en Amstrad y sobre la programación del 8088 y el 8086.

**32 CÓDIGO SECRETO.** cos y pokes para más de 170

**42 LOS RECOMENDADOS.**

**46 PATAS ARRIBA.** mas más «difíciles» que han

**MARTIANOIDS.** Un nuevo duelo contra Ultimate.

**SABOTEUR II.** Resuelve las nueve misiones. La venganza está en tus manos.

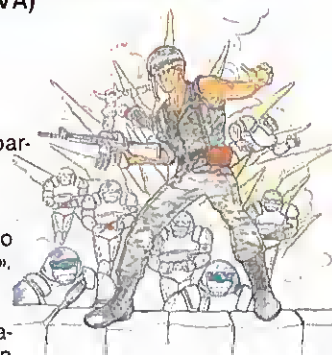
**GAUNTLET.** Por fin cargador para Commodore.

**SURVIVOR.** Acompañamos a un Alien con vocación de mamá.

**ARKANOID.** Para poder comenzar en Commodore en la fase que más os guste.

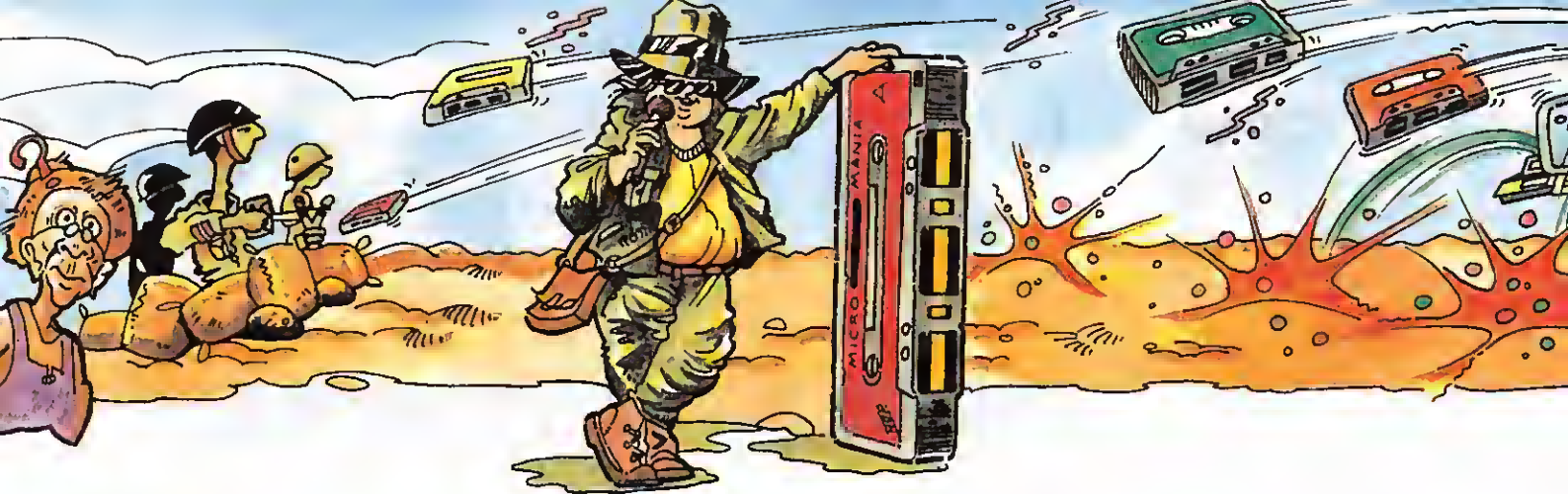
**SPIRITS.** Las aventuras de un monje despistado en un castillo sin nombre.

**80 S.O.S.WARE.** La respuesta a todas vuestras dudas.



**SABOTEUR II**  
**MAPA EN PÁGINAS**  
**CENTRALES**





# MACMAX

Los fieles a las máquinas de videojuegos de la calle conocerán, en esta versión, el nuevo programa de Imagine. Su título es **Mac Max** y la adaptación da como resultado un programa tan adictivo como el primero. El objetivo del juego es

acabar con una gran cantidad de enemigos, mientras coronamos nuestro éxito con nuevas piezas que aumentarán la potencia del robot protagonista. El juego se desarrolla en tres fases diferentes variando las características del protagonista, que se convertirá en un androide o en una compleja nave, según haya superado con mayor o menor éxito cada nivel. Los gráficos mínimo detalle sea casi todo momento

cuidados hasta el más hacen que la conversión perfecta, ajustándose en al programa de la máquina.

Dentro de muy poco los usuarios de Amstrad, Spectrum y Commodore podrán disfrutar de este popular programa de una forma mucho más económica.



## LA TRILOGÍA DEL SAMURAI



La compañía Gremlin Graphics prepara un nuevo programa que tendrá como tema central las artes marciales. El juego llevará el nombre de **Samurai Trilogy**, y como indica su título constará de tres pruebas diferentes que deberemos superar para alcanzar la graduación de War Lord. Las pruebas serán kendo, kárate y samurai, constituyendo cada una por sí misma casi un programa independiente. Aunque el objetivo de cada

tratar nuestra habilidad en el dominio de cada arte, nuestros métodos de lucha y los escenarios variarán según la prueba a la que nos enfrentemos. **Samurai Trilogy** estará disponible para Spectrum, Amstrad y Commodore.

## METROCROSS



**M**etrocross es el nuevo juego realizado por los programadores de Gauntlet y Paperboy para U. S. Gold. Este nuevo programa es una carrera contrareloj, en la que podremos utilizar di- la que podremos utilizar diferentes objetos que aumentarán nuestra velocidad, como monopatines galácticos o nuestros propios pies impulsados por fuerzas desconocidas. Los obstáculos se sucederán a través de la estructura laberíntica que conforma el juego para au-

mentar la dificultad, situada en un nivel considerable debido a la limitación inicial del tiempo en cada fase.

**Metrocross** estará disponible dentro de muy poco para Spectrum, Amstrad, Commodore y Atari ST.





## EN FORMA CON U. S. GOLD

Los simuladores deportivos han despertado desde hace mucho tiempo el interés de los fanáticos del joystick. Si pertenecéis al grupo de usuarios que han limitado la práctica de determinados deportes al ordenador, el nuevo lanzamiento de U. S. Gold despertará en vosotros gran interés. Se trata de una cinta que contiene dos programas deportivos, **Tag Team Wrestling** de la propia U. S. Gold y **Karate Champ** de Data East, compañía distribuida también por U.S. Gold.



**KARATE CHAMP**

Una de las características más destacadas de **Tag Team Wrestling** es la posibilidad de manejar dos personajes, que se turnarán cuando las circunstancias lo exijan, para acabar con los contrincantes resistentes. También permite salir fuera del ring durante unos segundos para conseguir armas, no del todo legales, pero sí muy eficaces.

**Karate Champ**, es otro simulador, que tiene como objetivo central ganar a nuestros contrincantes el mayor número de veces posible, tiene detalles de gran originalidad como el aumento de la puntuación si acabamos con ellos antes de que concluya el tiempo, y superamos las pruebas paralelas que aparecen, como destrozarnos las tablas de madera o derrotar a un toro.

## BARBARIAN, LO ÚLTIMO DE PALACE SOFT



La compañía inglesa Palace Soft, que ha alcanzado un merecido prestigio dentro del mundo del software, debido a la calidad de programas como «Cauldron» o «Antirad», prepara un nuevo juego que llevará el título de **Barbarian**. El juego continuará en la línea del sensacional «Antirad» destacando en él el tratamiento gráfico y el movimiento, siendo sus protagonistas formidos guerreros. Tendremos que esperar todavía algún tiempo para que «Barbarian» llegue a España, pero muchas veces merece la pena esperar.

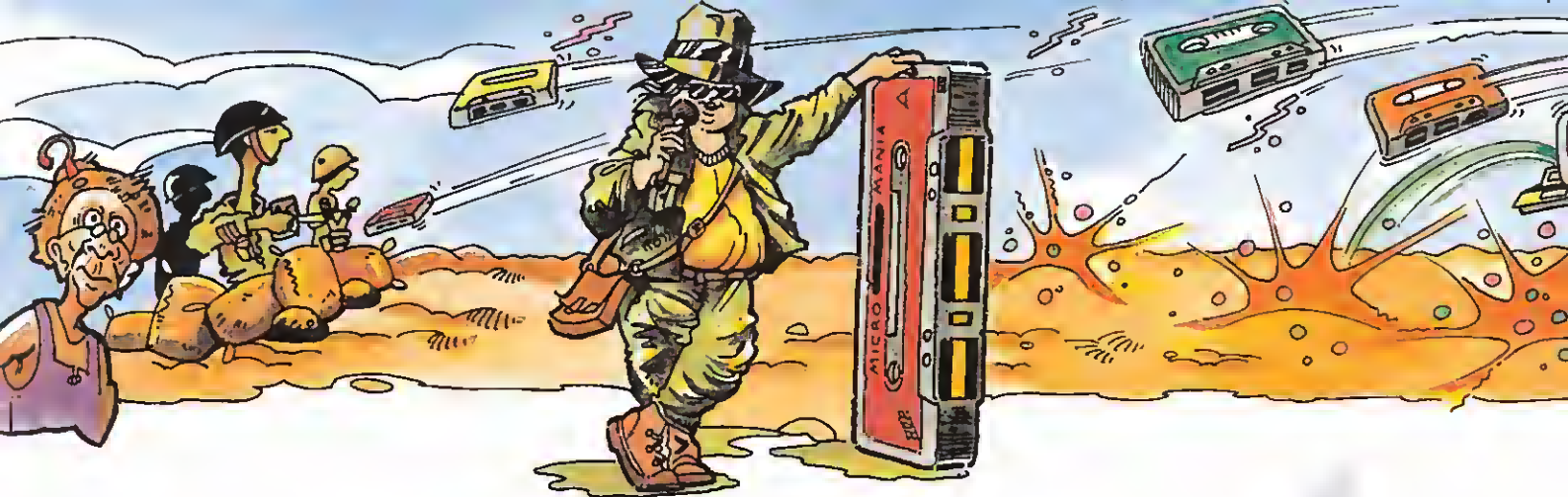
## SÓLO PARA COMMODORE

U.S. Gold lanzará dentro de muy poco su nuevo programa **Deceptor**, que en principio sólo estará disponible para Commodore. La principal característica del nuevo programa, además de su calidad gráfica y sonora, es la presentación de un triple protagonista resultado de la metamorfosis de un robot. Cada personaje se encargará de realizar una

objetivo central del juego recorrer una estructura tridimensional, eliminando al mismo tiempo a los enemigos y recogiendo objetos que repondrán nuestra munición. **Deceptor** es, pues, una videoaventura con una dosis considerable de arcade que aumenta su adicción.







## POR FIN LA SEGUNDA PARTE DEL COMANDO

Cuando un programa cuenta con una buena acogida por parte de los usuarios parece casi inevitable que una segunda parte llegue algún tiempo después. Esto que refleja en parte la falta de originalidad de algunas compañías es lo que ha ocurrido con tres programas que son una presentación por sí mismos.

Elite lanzará dentro de muy poco, la segunda parte del popular **Commando** y del no menos adictivo **Ghosts'n Goblins**. Gremlin ha optado por rememorar las peripecias de **Jack the Nipper**. Dos reali-

dades no demasiado originales, pero sí del gusto de muchos de los fanáticos del joystick.



## EL MONSTRUO DE FRANKENSTEIN

CRL ha llevado a las pantallas de nuestros ordenadores el personaje que Mary Shelley lanzó a la fama en su novela **Frankenstein**. El programa tendrá varias diferencias en cuanto al argumento respecto a la novela; una licencia del programador que ha introducido en el gráfico animados y digitalizados.

**Frankenstein** es una aventura gráfico-conversacional, con textos en letra gótica realizados con el

creador de aventuras PAW de la compañía Gilsoft.

El programa consta de tres fases. A las dos primeras se tiene acceso directo y en ellas el doctor **Frankenstein**, no profesor como en el libro, buscará al pequeño monstruo. En la tercera fase deberemos impedir que los desaprensivos humanos acaben con la inocente criatura.

Un programa, a pesar de la originalidad del tema, contará con el inconveniente del idioma, que disminuye considerablemente su interés.

## OINK, OINK

Además de ser uno de los comics de humor más populares en Inglaterra, **Oink** es el nombre que la compañía CRL ha dado a un programa para Spectrum basado en el trabajo de esta editorial. Nos convertiremos en el director del comic preocupado por rellenar sus páginas. Así seremos los protagonistas de las diferentes historietas que dan vida a la revista. Una idea muy original que nos permitirá desarrollar al máximo nuestra imaginación.

## EL NUEVO TRAP DOOR

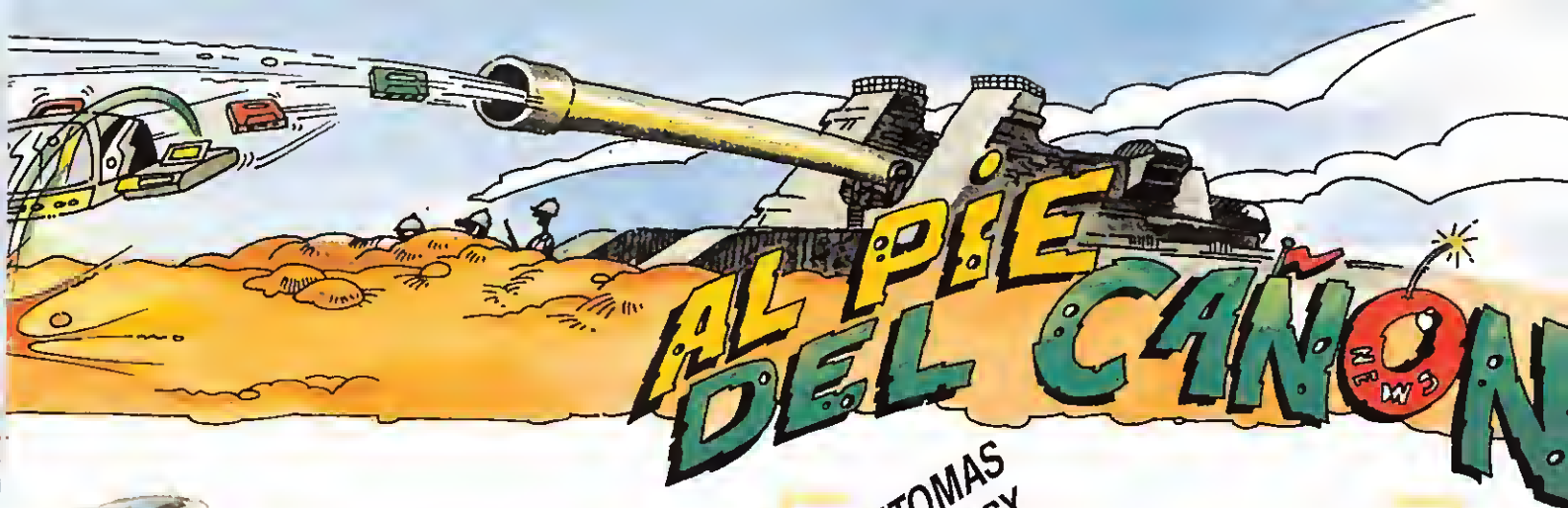


Don Priestley, el programador de **Trap Door**, prepara un nuevo juego basado en esta popular serie británica. El

juego, que llevará el nombre de **FLUNKY**, nos dará la posibilidad de aspirar al oficio de mayordomo real, si superamos las curiosas pruebas que la familia real nos planteará. Por supuesto contaremos con la ayuda de algunos de los personajes, pero otros nos conducirán siempre a realizar tareas erróneas. La dificultad radicará también en descubrir quiénes nos ayudarán.

**FLUNKY**, que estará disponible dentro de muy poco para Spectrum y algo más tarde para Commodore y Amstrad, respetará el enorme tamaño de los gráficos de su predecesor, pero añadirá muchas más pantallas y misiones. Convertirnos en el mayordomo de la corte suele ser un trabajo bien remunerado. No pierdas esta oportunidad.





## TOPO SOFT EN EL FAR WEST

Recientemente tuvimos oportunidad de contemplar las primeras imágenes de un programa de TOPO SOFT, desarrollado íntegramente en un poblado del salvaje OESTE americano.

El juego en cuestión, que por cierto aún no tiene nombre, aporta como principales ingredientes, además de una fuerte dosis de originalidad, nuevas fórmulas en el tratamiento gráfico: scroll lateral

del poblado y una curiosa perspectiva superior con una ligera inclinación

vertical, que nos permite percibir, aunque sea de una forma simple, la sensación de relieve. El objetivo de este programa no es otro que atravesar un peligroso pueblo plagado de forajidos que se empeñan obstinadamente en tirar al blanco, y el blanco, claro está, somos nosotros.

Por cierto, el protagonista se parece mucho al del GUNFRIGHT.

## ULTIMATE VUELVE A SORPRENDERNOS

Ultimate prepara el lanzamiento para Spectrum, Amstrad y MSX de un curioso título. **Bubbler** es un programa tridimensional con nuevas técnicas de movimiento, que nos traslada a uno de los escenarios más originales que han visitado nuestros ordenadores. El objetivo del juego es recoger los corchos que impedirán a los extraños monstruillos que contiene las burbujas, escapar de la botella. **Bubbler** constará de varios niveles en un extenso mapeado y promete continuar en la línea de calidad y dificultad que caracteriza a los programas de Ultimate.

**Bubbler, un nuevo programa con novedosas técnicas de programación.**



## PHANTOMAS PARA MSX

DYNAMIC, que está versionando sus juegos para todos los ordenadores, acaba de lanzar al mercado el PHANTOMAS para MSX. En términos generales, el programa no difiere demasiado de la versión original, aunque es de justicia resaltar que se han aprovechado bastante bien las posibilidades gráficas de esta máquina.

## LAS VIDEOAVENTURAS DEL FUTURO

RamJam, el programador de Dandy, prepara un nuevo programa bastante parecido a su última creación. El proyecto que llevará el nombre de **Bizmiller** tiene como escenario una nave con más de 255 pantallas. El papel de protagonista estará

compartido por varios robots, que recorrerán la nave bajo nuestro control acabando con los enemigos y recogiendo las piezas para reparar la nave. Una videoaventura en toda regla que tardará todavía algún tiempo en aparecer.



Garfield ha conseguido desbancar a Snoopy y Mafalda en las listas de popularidad, por eso va a ser el primero en vivir sus aventuras en las pantallas de los ordenadores.

The Edge es la compañía que nos brinda la posibilidad de ayudar a este preocupado bichejo a controlar su peso. El programa que recibirá el título de **Big Fat Hairy Deal**, llegará dentro de muy poco a España.

**S**tiffip y Compañía es el título de la última videoaventura de Palace Soft, que se desarrolla en los años 20 y cuenta con infinidad de pantallas, múltiples personajes y una misión concreta que exigirá de nosotros, además de habilidad, un detallado análisis de cada acción.

El objetivo del juego es encontrar al malvado de esta película, es decir al conde Camaleón, que amenaza con modificar la forma de vida inglesa, con ayuda de un invento producto de su deformada imaginación, que tiene la extraña utilidad de ablandar la goma. El artilugio lleva el nombre de rayo gomatrónico, y de momento el conde ha acabado ya con los recursos de caucho de una colonia británica.

El programa permite seleccionar en cada momento el personaje adecuado y entablar con ellos interesantes conversaciones. También podremos observar cuál es nuestro status, movernos, luchar contra los secuaces de Camaleón cuando los dos cursores coincidan sobre el blanco e intercambiar mercancías con los otros personajes.

Para que sepáis a que ateneros aquí tenéis la descripción de cada personaje:

**Conde Camaleón.**—Empezó desde muy joven a practicar el difícil arte de las fechorías, y a sus cuarenta y pico años tiene la experiencia suficiente para acabar él solito con el Imperio.

**Vizconde Sebastián Stiffip.**—Su única profesión reconocida es la de explorador y es amigo de enfrentarse a causas perdidas; por supuesto, encarna el papel de bueno de la película. Su estricta mentalidad británica le permitirá organizar la expedición de búsqueda y captura, sin correr el riesgo de olvidar algún detalle con las prisas.



## LA NUEVA AVENTURA DE PALACE SOFT

**Profesor Muerte Clínica.**—Es el personaje que añade una nota anecdótica a la aventura. Tiene una extraña facilidad para inventar cosas raras, por lo que es el único que puede buscar la solución al caos que Camaleón piensa organizar.

**Coronel R. G. B. Pérez.**—Llamado así por la variada combinación de colores

que sufre su cuerpo (rojo, verde y azul). Su habilidad en el combate ha sido demostrada en más de una ocasión; prueba de ello es que un parche en un ojo es la única huella de haber luchado en primera línea en la Primera Guerra Mundial.

**Señorita Palmira Primbottom.**—Su trabajo de misionera le permitirá poner en

práctica todos sus conocimientos si se enfrentan a una urgencia, ya que su experiencia le convierte casi en una profesional de la medicina.

Muchos personajes, con personalidades diferentes y utilidad variada, en esta nueva creación de Palace Soft, que promete ser un éxito en todos sus aspectos.



**E**l mes pasado os anunciamos que Ocean preparaba un nuevo programa que a todas luces parecía que iba a ser excepcional. El programa era «Tai Pan» y tras poner en funcionamiento toda nuestra red de investigadores, hemos tenido acceso al juego.

El objetivo del juego es conseguir convertirnos en los dueños de una próspera compañía de transporte marítimo, y siguiendo la tradición china alcanzar la categoría de «Tai Pan».

El juego se desarrolla en dos escenarios diferentes: en la ciudad y en el mar. Debemos buscar a un benefactor que nos preste 300.000 dólares para comprar un barco, conseguir tripulación y adquirir el cargamento que nos permita negociar. Al final de cada partida el dinero será el baremo que señalará si nuestra gestión ha sido adecuada.

Podemos plantearnos el juego desde tres posturas diferentes, según elijamos un barco u otro. Si optamos por el navío tipo Lancha, participaremos como contrabandistas, necesitando este barco una tripulación de seis hombres, y una capacidad de 10 unidades y dos cañones por armamento. Si por el contrario optamos por un barco tipo Clipper, actuaremos de acuerdo con la ley y aumentará la capacidad del barco, la tripulación y los cañones. La última embarcación que po-

demus adquirir es del tipo Frigate, pero aunque sus posibilidades y su precio son más elevados, nos obligará a comportarnos como piratas en todo el recorrido.

Una vez que hayamos adquirido el barco, nuestro objetivo en tierra será conseguir la tripulación, las pro-

visiones y el cargamento. Para ello entraremos en una sala de juegos, donde participaremos en una tradicional carrera china de animales. Si conseguimos vencer, nuestro capital aumentará y de este modo podremos enriquecernos.

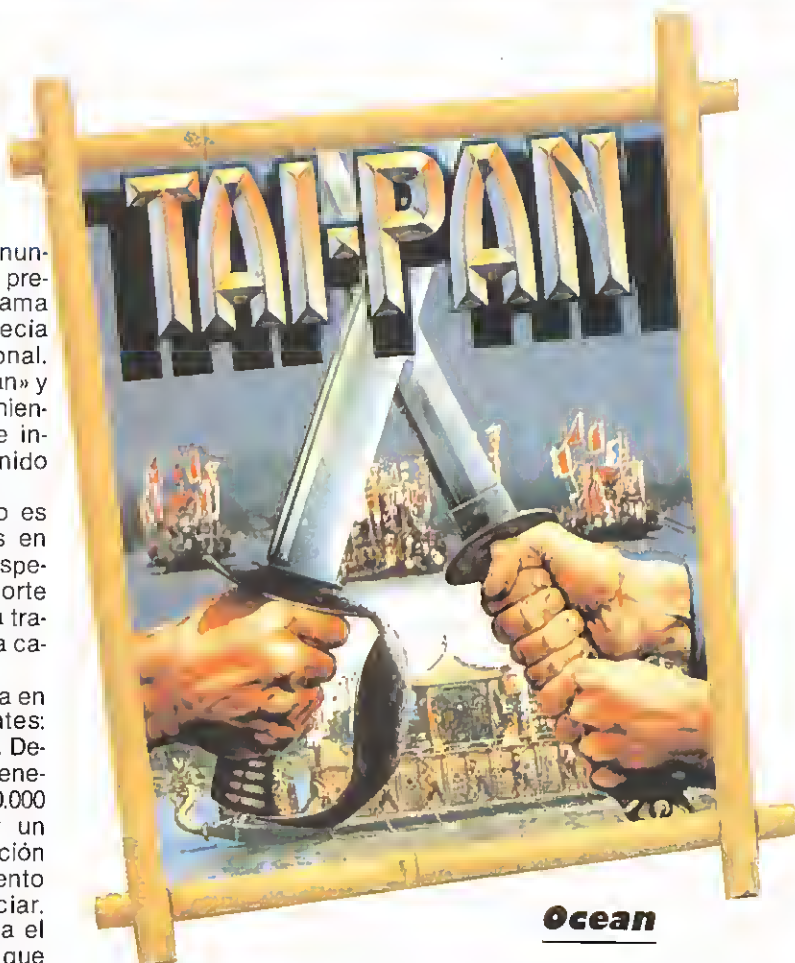
Una vez en el mar podre-

mos elegir una ruta u otra dependiendo de la dirección e intensidad del viento y teniendo en cuenta la peligrosidad de las aguas. Si optamos por una ruta difícil, aunque sea más corta, deberemos arriesgarnos a enfrentarnos con barcos piratas. Nuestro objetivo será entonces asaltar el barco enemigo y hacemos con su tripulación y con su cargamento para dirigirlo a puerto.

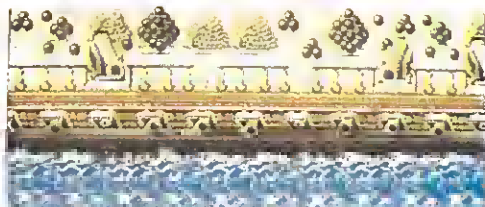
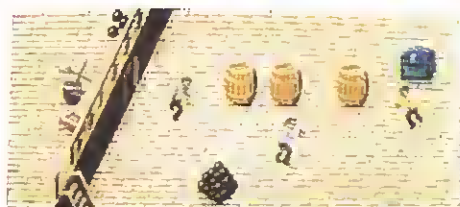
El manejo del juego se realiza desde teclado o con joystick a través de iconos que variarán según nos encontremos en un escenario u otro. En la ciudad podremos comprar y vender objetos, cogerlos y salvar y cargar el juego. En alta mar tendremos acceso al mapa que señala las diferentes rutas, el radar, el telescopio y el alimento de la tripulación. También podemos optar por el modo de combate en el asalto de los barcos, contando en este caso con dos tipos de armamento: la espada y la pistola.

En «Tai Pan» destaca la gran variedad de escenarios y la posibilidad de desarrollar en el más puro estilo arcade todas las técnicas de combate, resultando al mismo tiempo un programa en el que se mezclan arcade, estrategia y simulación.

Este nuevo programa de Ocean aparecerá simultáneamente para todos los ordenadores incluidos los PC de IBM y de Amstrad.



**Ocean**





"Super guai"



"Guai"

# Fernando Martín Basket Master

**Amstrad, Spectrum  
Dinamic**

Aunque con algún tiempo de diferencia desde que apareció la primera versión de Fernando Martín Basket Master en MSX, llega la nueva versión para Amstrad y Spectrum. La espera ha merecido la pena, y se ha alcanzado una calidad mayor, tanto en las técnicas de programación empleadas, como en el tratamiento gráfico de los personajes, introduciendo, al mismo tiempo, detalles que facilitan el juego.

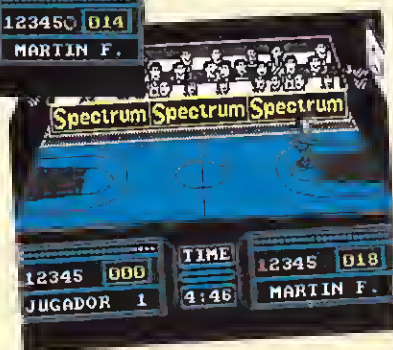
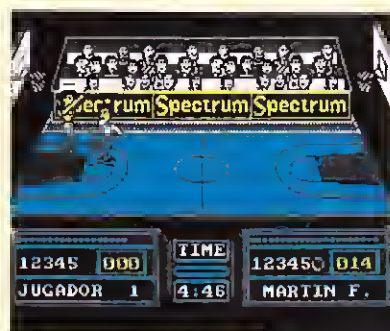
En su día, analizamos la versión de MSX y resaltamos que la excesiva dificultad en la opción de un jugador era un grave contratiempo. Ahora, el nivel de dificultad ha descendido, dándonos la posibilidad de medir nuestras fuerzas con Fernando Martín. Se han respetado en él los detalles efectistas de la primera versión, como realizar taponos, tirar de gancho y conseguir ocho posibilidades de mate, que también se ejecutan de modo automático; así como robar balones o lanzar tiros de tres puntos.

Fernando Martín Basket Master introduce, además, aspectos espectaculares, como la repetición de las ju-

gadas, donde se sustituye el plano general por un plano de cerca en el que se aprecia perfectamente cada movimiento. Cuando llegamos al descanso, nuevamente nos sorprende; en pantalla aparecen los dos jugadores junto a una ficha que indica su efectividad de tiro, su nivel físico, las faltas personales y los puntos obtenidos.

Una nueva ventaja es la adecuación, casi perfecta, de la marcha del partido y el cansancio del jugador. Si nos dedicamos a correr durante mucho tiempo, nuestro jugador lo nota considerablemente.

A efectos prácticos, añade un detalle muy importante, una pelota indica que es el momento de apoderarnos del balón cuando intentamos arrebatárselo a nuestro contrincante. De esta for-



ma, es mucho más fácil desarrollar la jugada.

El sonido en Amstrad alcanza un nivel muy alto, empleando todas las posibilidades que brinda en esta materia.

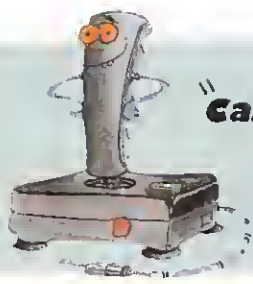
Fernando Martín Basket Master es el mejor simulador de baloncesto que ha llegado a nuestros ordenadores, introduciendo notas de gran originalidad y mejorando sensiblemente la versión de MSX.



Adicción:	8
Gráficos:	9
Originalidad:	9







"Casi guai"



"Ni fu ni fá"



"Chungo"

# Krakout

**Spectrum  
Gremlin Graphics**

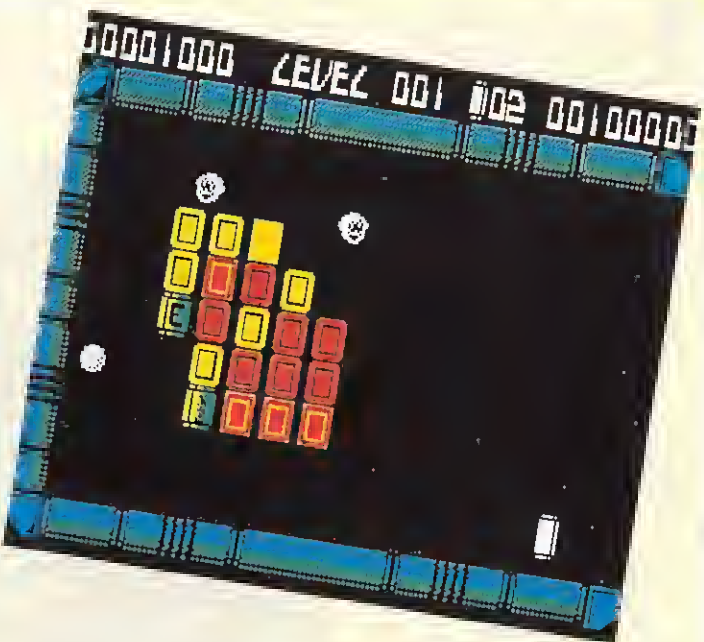
**H**ace muy poco Imagine rescató de las consolas de videojuegos el popular programa de machacar ladrillos. Arkanoid, rotundamente novedoso en nuestros ordenadores, ha iniciado una saga que presumimos va a durar mucho tiempo. Como muestra acaba de aparecer Krakout, un programa similar a Arkanoid, pero con alguna que otra diferencia.

El objetivo del juego es acabar con un muro irregular de ladrillos, variando el número de elementos según la pantalla en la que nos encontremos. La presentación es completamente diferente a la de Arkanoid, ya que la raqueta aparece en la parte izquierda o derecha de la pantalla según nuestras preferencias, siendo el movimiento de arri-

ba hacia abajo y presentando nuestro objetivo de forma horizontal.

Krakout incluye un menú de opciones, en el que podremos modificar la velocidad de la pelota a nuestro gusto, jugar en el lado izquierdo o derecho de la pantalla, optar por deleitarnos los oídos con sonido de fondo o música y modificar la velocidad del bate, siendo ésta doble o inercial. Si elegimos esta última opción podremos escoger en la velocidad doble, entre lento y rápido, y en la inercial entre nueve posiciones.

Su manejo es bastante sencillo, ya que sólo debemos dirigir la raqueta arriba o abajo. Sin embargo, su dificultad radica en los enemigos que desvían nuestros tiros, en la casi imposibilidad de controlar una pelotita a grandes velocidades y la experiencia, que sólo se adquiere jugando, de averiguar qué dirección va a tomar un rebote.



La situación tampoco es irreversible si tenemos en cuenta que algunos ladrillos esconden letras beneficiosas de efecto inmediato, no como en Arkanoid donde debíamos recoger los ci-

lindros liberados. Los efectos son tan variados como agrandar el bate, frenar la bola, duplicar la puntuación, provocar una explosión que destruya los ladrillos, obtener vidas extras o cubrirnos con una barrera que impedirá que la bola salga de la pantalla.

Los gráficos son de gran tamaño introduciendo, en lo que a movimiento se refiere, efectos muy conseguidos como el scroll en círculo de los ladrillos que contienen objetos.

Krakout es un programa muy adictivo, aunque no excesivamente innovador, exceptuando la posibilidad de modificar el nivel de dificultad, sometiendo así a nuestros reflejos a un entrenamiento progresivo.



Adicción:	9
Gráficos:	8
Originalidad:	6



# Express Raider

**Spectrum, Amstrad, Commodore  
U.S. Gold**

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Los amantes del cine se habrán convertido en más de una ocasión en los protagonistas imaginarios de alguna que otra película del oeste. Ahora, quienes practiquen además de este sano entretenimiento el de integrar el nutrido grupo de fanáticos del joystick podrán convertir su sueño en realidad acompañando al protagonista de este adictivo programa de U.S. Gold.

«Express Raider» se desarrolla en pleno oeste y en él se ha elegido como escenario un tren. Los vagones van señalando un nivel creciente de dificultad y nuevos enemigos se suceden en una interminable ristra de vagones.

El objetivo del juego es acabar con todo bandido conocido o anónimo que aparezca en este recorrido por el oeste.

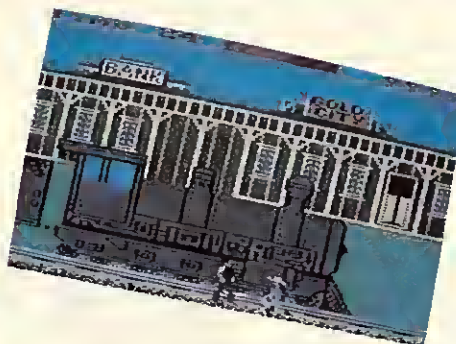
Como en todo buen arcade, aparte de la gratificante sensación de superar

nuevos niveles, acumular puntos sustituye cualquier otro quebradero de cabeza. Conseguiremos más pun-

tos al superar los vagones, disparar granadas y patos o hacer una demostración de nuestra puntería en deter-

minados objetivos móviles.

Nuestro protagonista podrá saltar, andar, agacharse o tumbarse, mientras nos



enseña la amplia gama de patadas traperas que ha ido aprendiendo con el tiempo.

«Express Raider» es un juego adecuado a todas las edades; en él la posibilidad de seleccionar diferentes niveles de juego aumenta considerablemente el índice de adicción. Los jugadores menos expertos pueden comenzar sometiéndose a un duro entrenamiento en el nivel de práctica, donde contarás nada menos que con 32 vidas. Si decides probar fortuna desde el principio puedes optar por la modalidad normal con cinco vidas o arriesgarte en el nivel avanzado si no te asusta lo imposible.

U.S. Gold ha conseguido reunir en un solo programa los elementos imprescindibles para que sin alcanzar un grado de dificultad imposible si mantenga la atención del usuario durante mucho más tiempo. Sólo de tu habilidad depende restablecer la ley en un mundo plagado de bandidos.



# Inspector Gadget

**Commodore, Spectrum**  
**Melbourne House**

Adicción:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	8



**M**uchos son los personajes que han sabido compaginar sus actuaciones en el cine y en la tele con el mucho más sofisticado trabajo en las pantallas de nuestros ordenadores. Así hemos visto desfilar a Scooby Doo, As-térix o el mismísimo Stallone.

El popular inspector Gadget no podía ser menos y para demostrar que entre sus muchas habilidades está también la de evolucionar con el tiempo, ha decidido probar fortuna frente al doctor Gang y su peligrosa organización.

La acción de este juego se desarrolla en varios circuitos. La misión del despistado inspector es desactivar las bombas que los agentes de Mad han colocado por toda la ciudad. El planteamiento responde, básicamente al típico arcade; infinidad de agentes camuflados intentarán por todos los medios ponerle a Gadget las cosas algo más complicadas. Para defenderse y cumplir su objetivo deberemos ayudarlo a esquivar con paciencia cada obstáculo y olvidar los tradicionales métodos de defensa.

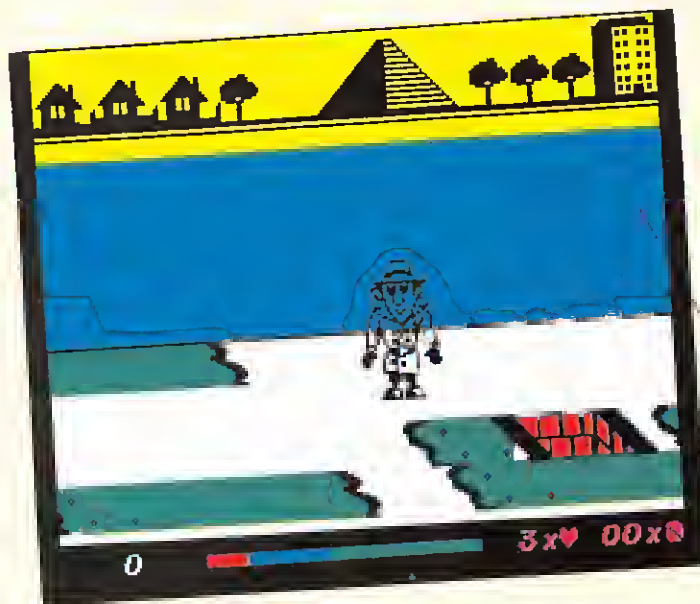
Gadget pondrá a prueba nuestra habilidad en el manejo de utensilios a los que él está familiarizado. Recorrer a grandes velocidades las inmediaciones del circo montados en sus gadgetopatines o demostrando que la afición a los aterrizajes

de emergencia la tenemos desde pequeños.

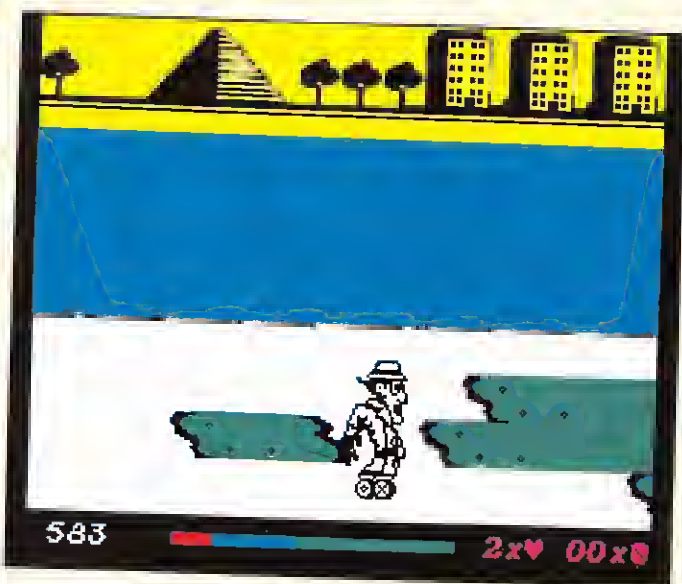
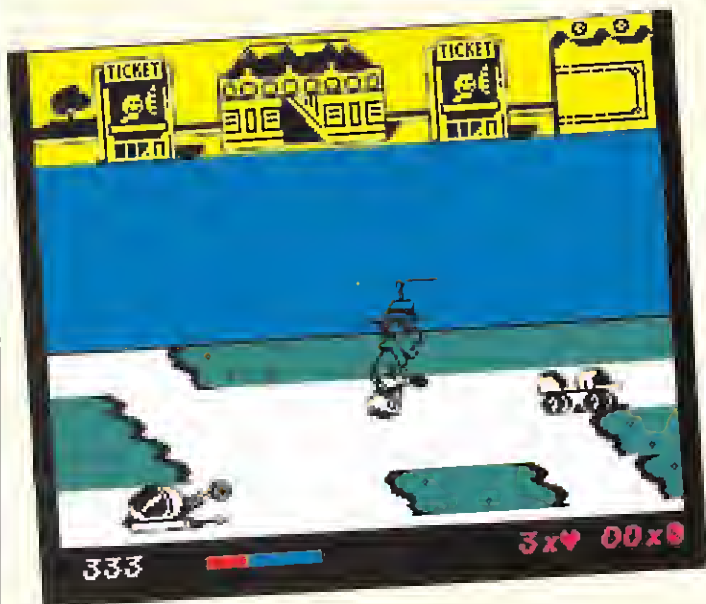
«Inspector Gadget» es un adictivo programa con el grado de dificultad preciso para animarnos a acompañar a Gadget en este nuevo caso. Aunque gráficamente, a excepción del personaje

central, Gadget no resulta demasiado brillante, si supe esta falta de precisión gráfica con detalles que le sitúan en la línea de programas de gran adicción.

Un objetivo interesante y una cuidada ambientación confieren a este programa, de popular título, detalles de gran originalidad en las más de 200 pantallas que dan vida al juego.



**GADGET**



# The Legend of the Throne of Fire

**Spectrum**

**Melbourne House**

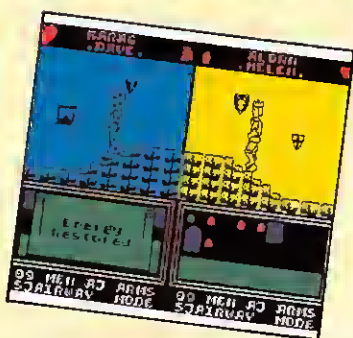
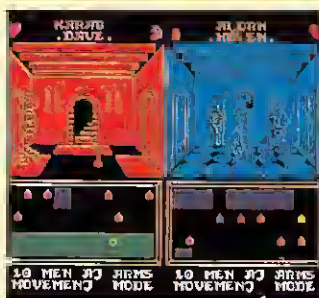
Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	7



Existen muchas formas de fastidiar al contrario, pero pocas tan rectorcidas como dejar a tres hijos huérfanos con un trono para repartirse. Exactamente eso es lo que ha hecho el rey Atherink; ha dejado que los príncipes Alorn, Cordrin y Karag se peguen entre ellos.

Gularás a uno de los príncipes por el castillo para conseguir el trono. Para ello debes eliminar a los otros aspirantes y asegurarte de que entre tus seguidores no hay ningún despistado fiel a otro bando. Melbourne House ha introducido detalles de gran utilidad que van desde el tratamiento de los gráficos, al desarrollo y planteamiento del juego.

En la pantalla transcurren las acciones paralelas



de los protagonistas. Si elegimos la opción de un jugador, el ordenador se encargará de guiar por el buen camino a los otros príncipes. En la parte inferior de la pantalla, haciendo la función de un mapa, si elegimos el modo de selección podremos localizar, gracias a un código de color, dónde se encuentran nuestros competidores y en qué lugar se produce un enfrentamiento. De esta forma al tener localizado el objetivo podremos dirigirnos a un lugar concreto y seleccionando el modo de combate, acabar con nuestros enemigos.

La calidad gráfica de este nuevo programa es considerable. Las habitaciones, en las que la sensación de perspectiva está muy con-

seguida, son monóchromas y permiten identificar perfectamente las evoluciones de los personajes. Los gráficos, de gran tamaño con una animación que posibilita gran variedad de movimientos, sitúan a este programa en la línea de un simulador de combate. En él además de la habilidad inherente a los forofos de este tipo de programas, es preciso seguir una determinada estrategia. Se unen en un solo programa las notas adictivas propias de los simuladores de lucha, con los ingredientes de los programas estratégicos. «The Legend of the Throne of Fire» es un programa de gran originalidad que demuestra de nuevo que no todo está hecho en el mundo del software de acción.

# De chip a chip

“Sábado Chip”, de 17 a 19 h.



# Nemesis

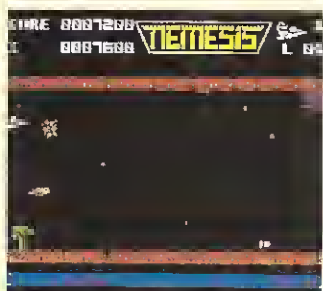
***Spectrum, Amstrad, Commodore, Konami***

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



No cabe duda que los programas típicamente arcade provocan en los usuarios reacciones más cercanas a la locura que a cualquier otra forma humana. Recorrer a grandes velocidades la superficie de un planeta extraño, acabando con enemigos agresivos, es la forma más adictiva de entretener inventada por el hombre.

Mucho hemos corrido desde que los prehistóricos marcianos de las máquinas



de videojuegos llegaron al ordenador, pero aún siguen despertando el mismo interés que en sus comienzos. «Nemesis» es un programa en esta línea. Sus gráficos, sin llegar a ser excepcionales si se ajustan plenamente al objetivo del juego.

Cada nuevo arcade añade alguna nota original. En «Nemesis» es el aumento de la potencia en el armamento. A medida que superamos las diferentes fases, el aumento considerable del número de enemigos hace que las exigencias sean mayores. Una vez completo el menú donde se encuentra el armamento podremos seleccionar el arma adecuada a cada enemigo.

«Nemesis» es un programa entretenido, en la más pura línea arcade con su consiguiente adicción.

# pestilo Cope

Todos los sábados, de 5 a 7 de la tarde, en "Sábado Chip". Dirigido por Antonio Rua. Presentado por José Luis Arriaza, hecho una computadora. Dedicado en cuerpo y alma al ordenador, y a la informática. Haciendo radio chip... estilo Cope.



**Cadena Cope**  
RADIO POPULAR



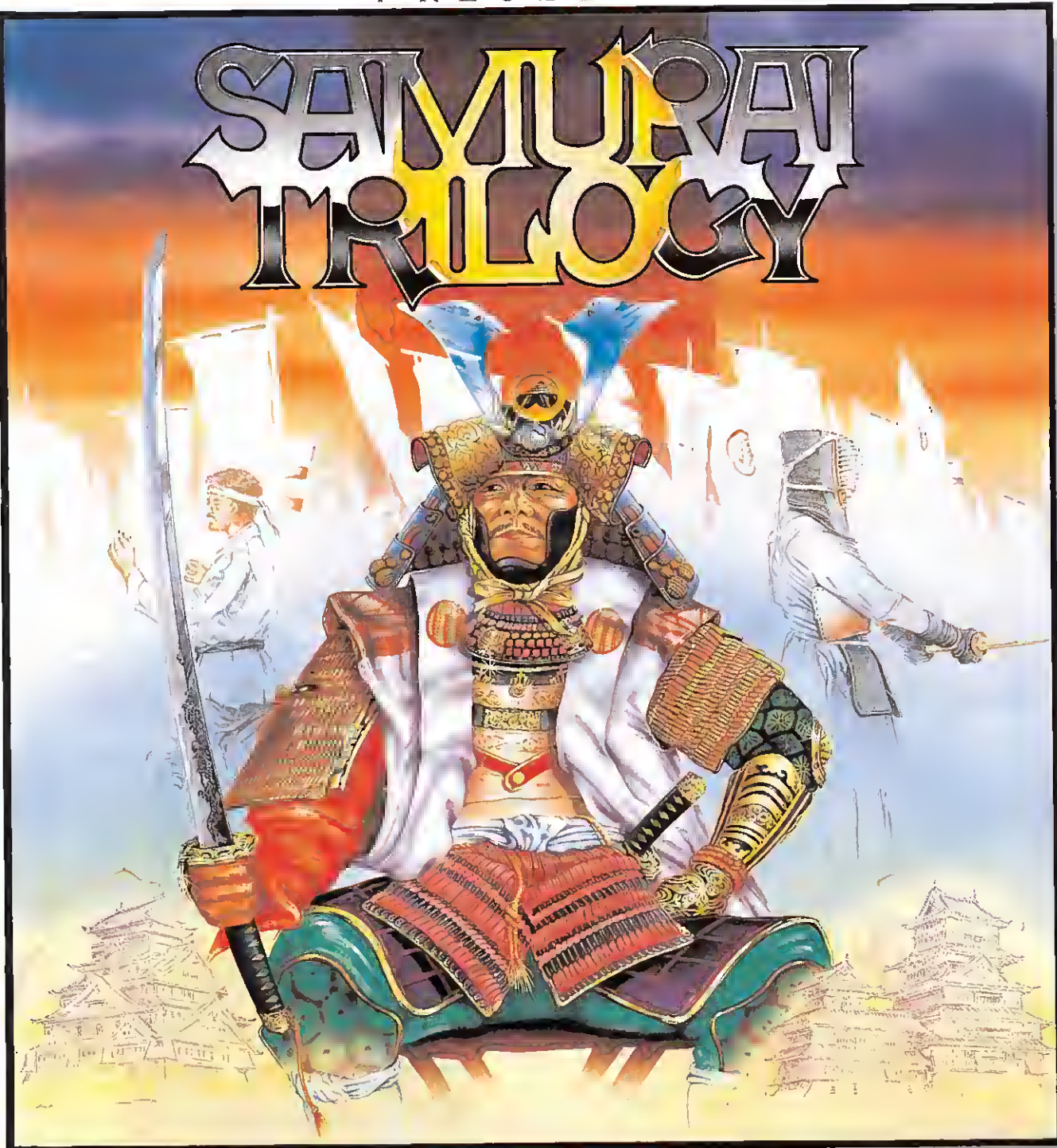
... de chip a chip

LO  
N  
U  
E  
V  
O

**ERBE**  
*Software*

P R E S E N T A

# SAMURAI TRILOGY



En un tiempo en que el honor era reverenciado, en el que la gracia y la belleza eran virtudes, una raza especial de guerreros se apartaron de todo para dedicar sus vidas a hacer del combate una forma de arte y una disciplina de la mente que se convirtió en su religión. Conseguir tal grado de perfección requería una destreza y autodisciplina tal, que solo unos pocos elegidos conseguían el título de "Señor de la Guerra". KENDO, KARATE y finalmente SAMURAI eran las pruebas que había que superar antes que tal honor fuese concedido.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:  
ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID. TELEF. (91) 314 18 04

**GREMLIN**

DELEGACION BARCELONA.  
C/. VILADOMAT, 114 -  
TELEF. (93) 253 55 60.



# Cosmic Shock Absorber

**Spectrum  
Martech**

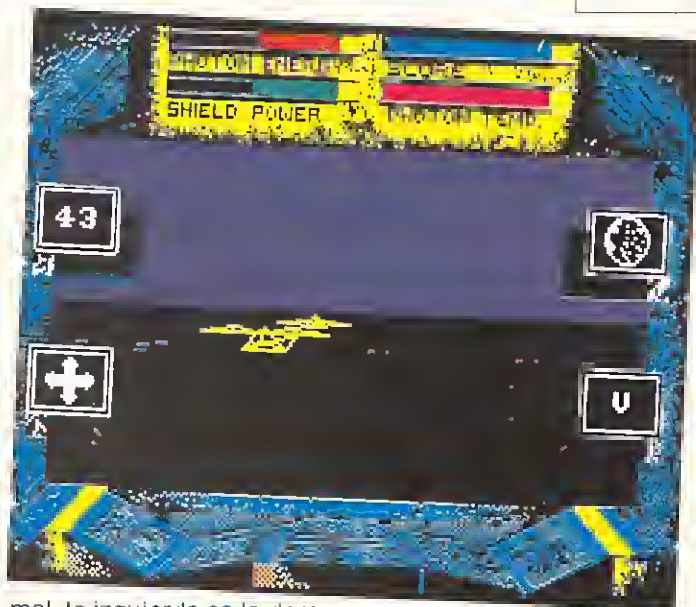
La constante aparición de nuevos títulos en el mercado del software ha provocado una curiosa reacción entre los programadores. Para poder competir en este cuasi saturado mercado, además de la calidad imprescindible para poder ocupar un lugar en las listas de aceptación, es preciso recurrir a formas y modos de hacer cada vez más originales. Unas veces nuevas técnicas de programación van subiendo el listón de calidad, otras veces son los gráficos los que destacan en un juego y en menos ocasiones son las ideas y planteamientos los que acaparan la originalidad.

Este último es el caso de «Cosmic Shock Absorber». Sin recurrir a una idea innovadora, es ante todo un clásico arcade, la forma de tratar este machacado tema da paso a un programa superoriginal. En él ocurren cosas que podríamos clasificar como mínimo de extrañas; en algunos momentos del juego misteriosamente nuestro joystick decide jugarnos una mala pasada; de pronto los controles no responden de la forma nor-

mal, la izquierda es la derecha y arriba se convierte en un espectacular abajo. Así, cuando más emocionados estamos disparando sin piedad, nuestros objetivos comienzan a tomarnos el pelo por el descontrol provocado en nuestro joystick.

Al poco tiempo todo vuelve a la calma, pero... nuestra limitada munición nos pone de nuevo en situación de alerta. Debemos recargar la munición. Para ello, otra idea muy original pone a prueba nuestros reflejos y

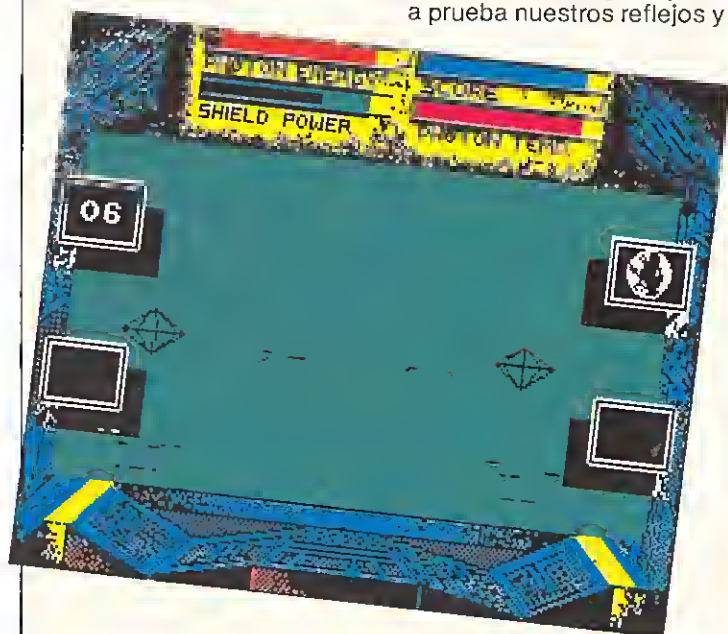
Adicción:	8
Gráficos:	6
Originalidad:	9



una pantalla paralela. Allí tendremos unos pocos segundos para memorizar un circuito compuesto por figuras geométricas. Cuando el tiempo acaba dispondremos de otros segundos para averiguar cuál es la figura o figuras que hayan desaparecido, colocarlas en su lugar y darles el color correspondiente. Si lo consigues, como recompensa obtendrás la preciada munición.

«Cosmic Shock Absorber» es un adictivo programa, en el que constantemente se sucederán cosas cada vez más originales. Sobre todo resulta de gran ayuda encontrar algún compañero despistado que nos ayude a memorizar. Los clásicos también pueden ser originales.

nuestra habilidad. Pulsando la tecla que aparece en pantalla en el lugar de las municiones aparecemos en





# 875

PTS.

## EL UNIVERSO MSX A TU ALCANCE



DYNAMIC SOFTWARE  
 Plaza de España, 18  
 Torre de Madrid, 29-1  
 28008 Madrid  
 Telex: 44124 DSOF E

Pedidos contra reembolso.  
 Lunes a Viernes, 10:22 y 4-8.  
 Tel: (91) 248 78 87.  
 Tiendas y Distribuidores:  
 (91) 447 34 10.

Aquí tienes los mejores programas, porque nos hemos volcado en MSX, llegando al máximo en los gráficos, explotando las músicas y adictividad total. El mejor Universo de MSX a tu alcance. AHORA, sólo por 875 pesetas.



# Nemesis The Warlock

**Spectrum**  
**Martech**

Adicción:	6
Gráficos:	3
Originalidad:	5



**M**artech ha elegido como protagonistas de este arcade a dos curiosos personajes: Torquemada, el famoso inquisidor y Nemesis, un diablo camuflado que hará el papel de bueno en esta película. El juego se desarrolla en 50 pantallas en las que Némesis deberá enfrentarse a los seguidores de Torquemada, que reciben el apelativo de terminators.

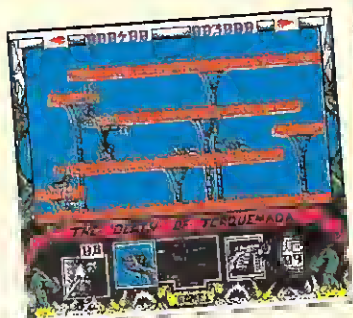
Una vez superados todos los enemigos, en la pantalla final se celebrará una cruenta batalla entre los dos protagonistas. El sistema de manejo es el clásico; cada pantalla está estructurada en superficies horizontales que sirven de apoyo a los diferentes protagonis-

tas. Nemesis, tras equiparse adecuadamente, con una munición más bien escasa, tiene un tiempo límite para acabar con todos los enemigos de la pantalla antes de acceder a la siguiente. Si a esto, que de por sí es un inconveniente, añadimos que si no actuamos con rapidez los enemi-

gos se convierten en zombis, y que no se puede matar a lo loco, ya que cada enemigo debe acabar sus días en un punto concreto para poder visitar nuevas fases; podemos deducir que

el nivel de dificultad es elevadísimo, pudiendo convertirse en un juego aburrido si nuestra principal virtud no es la paciencia.

Por lo demás, «Nemesis de Warlock» gráficamente no llega a ser ni mucho menos excepcional. Un programa a prueba de nervios para usuarios con paciencia.



## CARGADORES SURVIVOR

**Spectrum**

### LISTADO 1

```

1 REM Cargador SURVIVOR
10 BORDER 0: PRPR 0: CLEAR 25
999: POKE 23658,8
20 LOAD "CODE 65000,260:CLS
30 LET D=64500
40 INPUT "QUIERES QUE TODOS LO
S ENEMIGOS SEAN NEUTRALIZABLES?
(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
50 INPUT "INMUNE A LOS ENEMIGO
S?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 100
60 INPUT "QUITO OBJETO VOLADOR
?(S/N).- "; LINE A$: GO SUB 1000
70 INPUT "INMUNIDR ANTE EL DI
SPARO DEL TANQUE?(S/N).- "; LI
NE A$: GO SUB 1000
80 INK 0:CLS
90 PRINT #0: INSERTA LA CIN
TA ORIGINAL
100 RANDOMIZE USR 65000
1000 IF A$="S" THEN POKE D,1: GO
TO 1020
1010 POKE D,0
1020 LET D=D+1
1030 RETURN
    
```

DUMP: 40000  
N.º BYTES: 260

### LISTADO 2

Linea	Datos	Control
1	31DCFF21E8FDES373E00	1388
2	ED5880FEDD2A82FE1400	1481
3	15F0AFD3FED8FE1FE620	1670
4	4FBFC0CDBCFE30FA215	1461
5	0410FE2B7C8520F9CD08	1292
6	FE30E8069CCD88FE30E4	1618
7	3EC68830E02420F106C9	1232
8	CD8CFE30D578FED430F4	1786
9	CD8CFED079E6F84F2600	1571
10	06801818082005DD7500	613
11	180AC811ADC0791F4F13	869
12	1802DD2318086822E01	548
13	CD88FED03EC8883E3E30	1472
14	023FE632D4FEC8150680	1232
15	D260FE7CAD677A8320C8	1493
16	7CFE01D021DAFE11F4F8	1604
17	0604D51AA75E2356237E	792
18	23280112D11310F0C348	845
19	EECDF497F32100DD1104	1356
20	S801800CED80F8C384D7	1486
21	90B6004043412C43CD8C	1026
22	FED03E163D20FDA704C8	1263
23	3E7FD8FE1FA9E62028F4	1408
24	79EEF94FE607F608D3FE	1643
25	37C94798005192C97086	1156
26	AF4A92C9C9A9E62028F4	1512

**MSX**

```

10 /
20 /-----SURVIVOR-----
30 /
40 CLEAR 200,&H05FF
50 COLOR 12,1,1:CLS:KEYOFF
60 A=&HD9:B=A
70 INPUT "NEUTRALIZAR BICHOS (S/N):";A$
:CLS
80 IF A$="S"OR A$="s" THEN A=&HC9
90 INPUT "NEUTRALIZAR OISPARO TANQUE
Y OBJETO VOLADOR (S/N) ";A$
:CLS
100 IF A$="S"OR A$="s" THEN B=&HC9
110 CLS:BEEP:PRINT "PON LA CINTA"
120 @LOAD"cas:LOADER
130 CHECK=0:RESTORE
140 FOR F=&HF15E TO &HF160
150 READ A$:C=VAL("&H"+A$):CHECK=CHECK+C
160 POKE F,C
170 NEXT
180 POKE &HF15F,A:POKE &HF164,0
190 IF CHECK<>1289 THEN PRINT "ERROR EN
DATA":STOP
200 DEFUSR=&HF0F0:A=USR(0)
210 DATA 3E,C9,32,4A,92,3E,C9,32,51,92
,08
    
```

# LO

# N

# U

# E

# V

# O

## Feud

**Spectrum, Amstrad  
Bulldog Software**

Adicción:	7
Gráficos:	7
Originalidad:	6



La reciente historia del software ha reservado desde sus inicios un destacado lugar a los magos y hechizos. Muchos de los programas que han llegado a nosotros han tenido como protagonistas a estos populares personajillos.

Bulldog Software, una de las compañías filiales de Mastertronic, ha elegido también a un mago despistado para que revolucione el mundo de los hechizos.

El objetivo de esta videoaventura es localizar los ingredientes que el libro de hechizos detalla para conseguir que el malvado Leanoric pase su últimos días sin molestarnos. Con los diferentes hechizos conseguiremos, entre otras cosas, teletransportarnos, hacernos invisibles o emplear un efectivo armamento.

«Feud» es una videoaventura interesante, con infinidad de objetos a identificar y un número semejante de

enemigos. Gráficamente «Feud» resulta adecuado al planteamiento del juego, incluyendo una ventana de información, donde podre-

mos observar cuáles son nuestras evoluciones en el difícil arte de la recolección de objetos. En «Feud» encontrar los elementos de ca-

da hechizo sustituye a cualquier otro objetivo. Si estás dispuesto a aceptar el reto, muchos conocimientos te esperan al final de este viaje.



## Firetrack

**Commodore  
Electric Dreams**

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	7



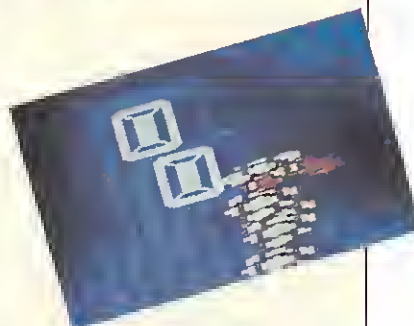
Muchos usuarios estarán de acuerdo con nosotros en que sólo hay un tipo de programas, los arcades, capaces de mantener el nivel de adicción en una posición muy elevada. No es este el momento de denunciar la falta de originalidad de los programadores, pero sí podemos destacar que estos programas, pese a quien pese, generalmente sustituyen la innovación por una fuerte carga adictiva.

«Firetrack» es pues un programa más en esta línea. En él recorrer ocho mundos a bordo de una potente nave es el objetivo prioritario. La visita turística

ca tiene por sí misma bastante interés, pero si estamos dispuestos a completar el juego deberemos poner bastante interés seleccionando blancos, porque de lo contrario, sólo visitare-



mos los tres primeros mundos. Los blancos son de cuatro tipos: el signo de suma que representa los centros de energía, el signo de multiplicar que indica las confluencias de la misma, una interrogación que localizará los centros de ordenadores y unos círculos que aumentarán tu puntuación. Mientras que los dos primeros te conducirán al éxito en tu misión, los ordenadores se convertirán en un elemento imprescindible de tu suministro, ya que te concederán una nave extra al destruir 10 de ellos.



Como en todo buen arcade, en Commodore, «Firetrack» alcanza un buen desarrollo. El sonido, los gráficos, el movimiento, la sencillez de manejo y la variedad de enemigos y blancos hacen que con él tengamos asegurado el pasatiempo durante horas.



# DELTA

## Commodore Thalamus

Adicción:	9
Gráficos:	7
Originalidad:	7



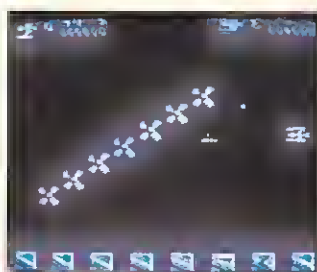
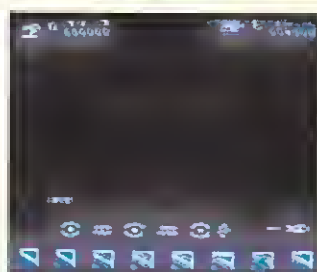
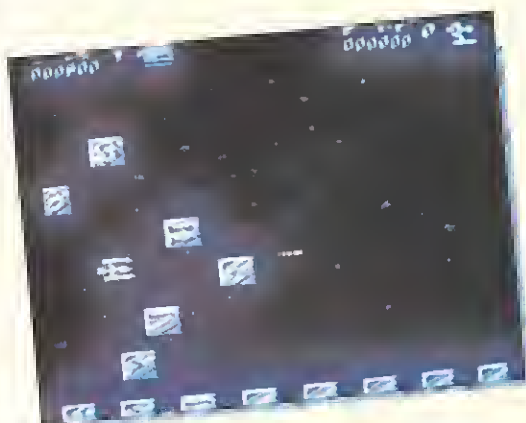
La mayoría de los usuarios de Commodore aficionados a los arcades conocerán el programa «Sanxion», que además de ser el primero de esta compañía inglesa, marcó un hito en la forma de programar juegos.

«Delta» es un programa en la misma línea de «Sanxion», pero incluye interesantes efectos que han añadido originalidad al clásico arcade. Aunque el objetivo del juego es semejante al de muchos otros programas, acabar con un nutrido grupo de enemigos amorfos que amenazan la integridad de la tierra, el planteamiento es diferente. Con mucha habilidad puedes conseguir esquivar a los enemigos, pero así sólo podrás hacer una exhibición pública de tus reflejos. Por esta razón debes afinar tu puntería, ya que ciertos disparos contra determinados enemigos, —otros te jugarán malas pasadas—, aumentarán tu puntuación, y te permitirán adquirir a un módico precio nuevos aditamentos para tu nave.

Conseguir mayor veloci-

dad, más balas, disparos múltiples, armas anfibia, protectores, ralentizadores de tiempo para tus atacantes y una mayor efectividad en el ataque, sólo es posible si has acumulado los «credits» suficientes. Estas ventajas son representadas en pantalla en forma de cuadrados azulados, cuando están ya disponibles o grises cuando son todavía una posibilidad.

Sin duda recordaréis el espectacular sonido que acompañaba a Sanxion; para no ser menos DELTA incluye en este aspecto una doble posibilidad. Por una parte permite escoger una banda sonora de fondo, de una calidad sólo posible en Commodore y por otro lado recurrir simplemente a efec-



tos sonoros, no menos espectaculares, pero si más descansados para nuestros oídos, si como de hecho ocurrirá, pasamos muchas horas ante él.

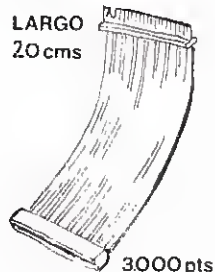
Gráficamente, «Delta» resulta adecuado sin llegar a ser excepcional, y en él la sensación de volumen en los objetos está muy conseguida. Es importante destacar que son los efectos sonoros y de movimiento los que realmente le convierten en una auténtica máquina recreativa. «Delta» es un programa sensacional con una carga adictiva tan elevada que es posible pasar ante él muchas horas sin conocer el aburrimiento.

## LA SEGURIDAD DE TUS COPIAS PASA POR TRANSTAPE - 3 HM HARD MICRO

COPIAS A :  
-CASSETTE  
-MICRODRIVE  
-OPUS DISCOVERY  
-BETA DISC

- NO NECESITA LA INTERFACE PARA CARGAR LUEGO LOS PROGRAMAS
- 5 TIPOS DE COPIA DIFERENTES A CASSETTE 2 EN TURBO
- VOLCADO DE PANTALLAS POR IMPRESORA POR CENTRONICS EN 2 OPERACIONES
- COPIADO DE PANTALLAS DE PRESENTACION EN FORMA DE SCREENS
- INTRODUCE POKES MANIPULACION DE PROGRAMAS EN CM
- RESET DOBLE FUNCION (CORRIGE ERRORES)
- INTELIGENTE AHORRA MEMORIA Y TIEMPO EN LA CARGA
- 2 K RAM DESDE EL CODIGO MAQUINA
- CONTINUACION DEL PORT DE EXPANSION + 6 MESES DE GARANTIA

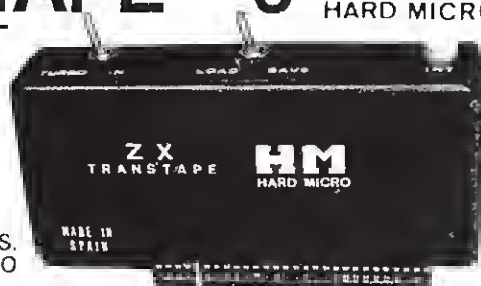
CABLE PORT DE  
DE  
EXPANSION



### ... OTRAS OFERTAS...

DISKET 5 1 4 DC DD	200
DISKET 3 1 2 C D D	600
DISKET 3 1 2 DC DD	490
IMPRESORA K-40	41000
INTERFACE CENTRONICS	6500
FILTRO TV 12 EXT	4900
" TV 12 INT	4500
" TV 14 EXT	5300
" TV 14 INT	4900
" TV 15 EXT	5700
" TV 15 INT	5300
CARTUCHOS MICRODRIVE	590

7.900 PTAS.  
IVA INCLUIDO



### DISTRIBUIDORES:

MADRID, "ONE WAY" Montera 32 2º  
ALICANTE, "MULTISYSTEM" San Vicente 53  
ZARAGOZA, "BASIC MICROFUTURA" Pº Sagasta 47  
ALICANTE, "NOVEL MICRO" Avda. Oscar Esplà 26  
VALLADOLID, "DATA BITE" Higinio Mangas; Soportal  
CANTABRIA, "INFORMATICA SIGLO XXI" J M Pereda 1  
TORRELAVEGA

ATENDEMOS PEDIDOS POR  
TELEFONO O CARTA A:

(93) 2160199

HARD MICRO  
C/ CONSEJO DE CIENTO, 345,  
DCHO. 3, 08007 BARCELONA

# INSPECTOR GADGET

**ERBE**  
*Software*  
**875** ptas.  
\* DISCD AMSTRAD 2.250 PTAS.



PREPARA TUS GADGETO-PATINES, GADGETO-MANOS Y GADGETO-PIERNAS PARA DETENER A LOS AGENTES DE MAD... EL CIRCO ES UN LUGAR EN EL QUE TODO PUEDE PASAR... Y TU, COMO INSPECTOR GADGET, TIENES QUE DESCUBRIRLO.

**ERBE**  
*Software*

**DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:**

ERBE SOFTWARE. C/. STA. ENGRACIA, 17 - 28010 MADRID. TELEF. (91) 447 34 10  
DELEGACION BARCELONA. C/. VILADOMAT, 114 - TELEF. (93) 253 55 60.



# Sky Runner

**Spectrum**  
**Cascade Games**

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6



**N**os encontramos, más o menos, en el siglo XXIV, una nueva droga ha sido descubierta. Su nombre es sky, y sus efectos son inofensivos si se aplica a pequeña escala, pero su uso continuado provoca un estado de somnolencia que impide coordinar cualquier movimiento. Una peligrosa organización de científicos ha decidido aprovecharse de esta cualidad y ha empleado una colonia interplanetaria de la Tierra para crear una plantación de sky.

Las potencias mundiales han decidido poner fin a esta situación que comienza a ser alarmante. Sólo existe una posibilidad: contratar a un grupo de mercenarios que sea capaz de destruir la plantación y acabar con las patrullas enemigas. Tú serás uno de estos mercenarios, la seguridad de la Tierra depende de ti.

Sky Runner tiene dos fases diferenciadas. La primera misión comenzará a bordo de una nave y debes destruir las torres de defensa

de la cosechadora; cuando hayas hecho esto, pasarás a la segunda fase. Cuentas con una única nave para completar la misión.

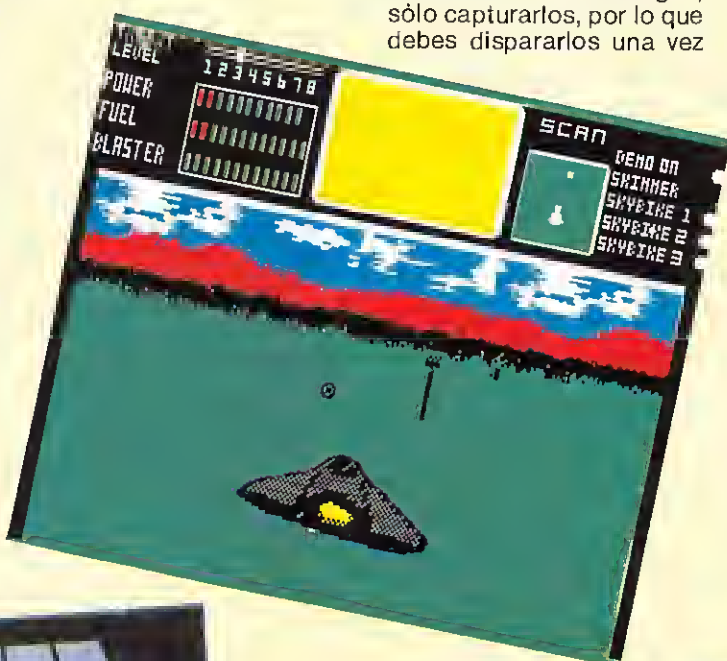
En la segunda fase cambiarás de nave, pasando a controlar una moto aérea. Tu misión será capturar a las motos enemigas. Debes tener cuidado y averiguar cuáles son tus compañeros

y cuáles tus enemigos, pues las motos no se diferencian demasiado. No debes matar a tus enemigos, sólo capturarlos, por lo que debes dispararlos una vez

nada más. En esta misión cuentas con tres naves. Cuando hayas capturado a todos tus enemigos, automáticamente, un gran chorro de energía se estrellará contra la cosechadora y el juego concluirá.

Podrás reponer energía y combustible intercambiándolos por las bonificaciones que como recompensa obtendrás.

Sky Runner es un programa con una enorme carga adictiva, gracias a la velocidad alcanzada por la nave y la constante aparición de enemigos. El movimiento y los gráficos, bastante conseguidos sin llegar a ser espectaculares, le convierten en un programa entretenido, en el que se pondrán a prueba tanto nuestros reflejos como nuestra habilidad.



# ENOURRACER

SEGA

CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA

TM



AMSTRAD  
COMMODORE  
SPECTRUM

PROEIN  
SOFT LINE  
EDICIONES DE OTRA GALAXIA

ACTIVISION  
ENTERTAINMENT SOFTWARE

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC C/ Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

PROEIN, S.A.

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09



# Auf Wiedersehen Monty

**Spectrum, Amstrad, Commodore, MSX  
Gremlin Graphics**

Cuando apareció «Manic Miner» nada hacía suponer que ahora, algunos años después todavía se respetarían las características de este pionero en el mundo del software. Continuamente hemos visto desfilar a personajes tan populares como Manic, Willy, Booty o el mismísimo Monty que nos ocupa, en programas con semejante planteamiento. Del mismo modo han ido apareciendo las segundas partes de cada programa e incluso una cuarta aventura como en el caso de Monty. Después de Monty Mole, Monty is innocent y Monty on the Run, podemos acompañar a Monty en lo que parece que será la aventura que le conducirá a la paz. Monty ha sido perseguido en todos estos juegos por enemigos incondicionales que le han obligado a conocer múltiples escenarios y a resolver complejas situaciones con una sola idea en su mente, escapar.

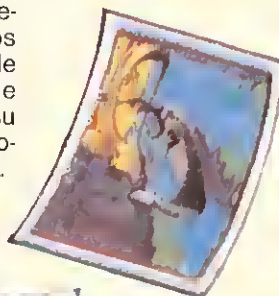
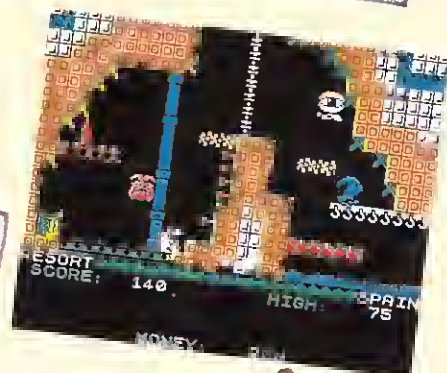
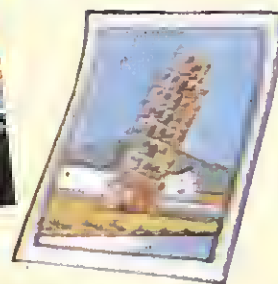
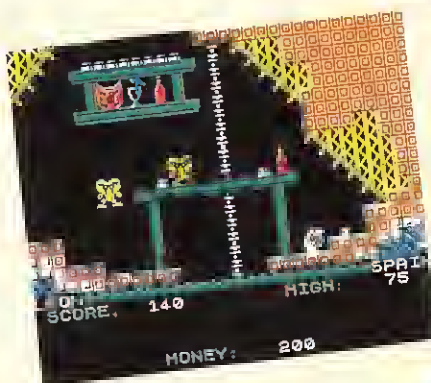
En «Auf Wiedersehen Monty» nuestro protagonista debe recorrer Europa, intentando conseguir el dinero que precisa para comprar su tranquilidad, o lo que es lo mismo adquirir la isla griega de Montos donde na-

die le perturbará. El juego concluirá cuando Monty haya recogido todos los items que se encuentran repartidos en los diferentes escenarios. Sólo si tiene en su poder todos y cada uno de los objetos, aparecerá en pantalla un mapa de la isla, lo que indicará que puede viajar hasta allí y terminar la aventura. Monty puede llegar a la isla sin recoger los items, pero de esta forma jamás concluirá la aventura.

Poco podemos contaros que no conozcáis ya sobre el sistema de juego, ya que «Adiós Monty» es idéntico en este aspecto a los otros programas de la saga, respetando también todos los ingredientes que confieren adicción y calidad. Es pues, un programa que pone en juego toda nuestra habilidad, obligándonos a ajustar en todo momento cada movimiento y a descubrir en cada pantalla la única ruta posible.

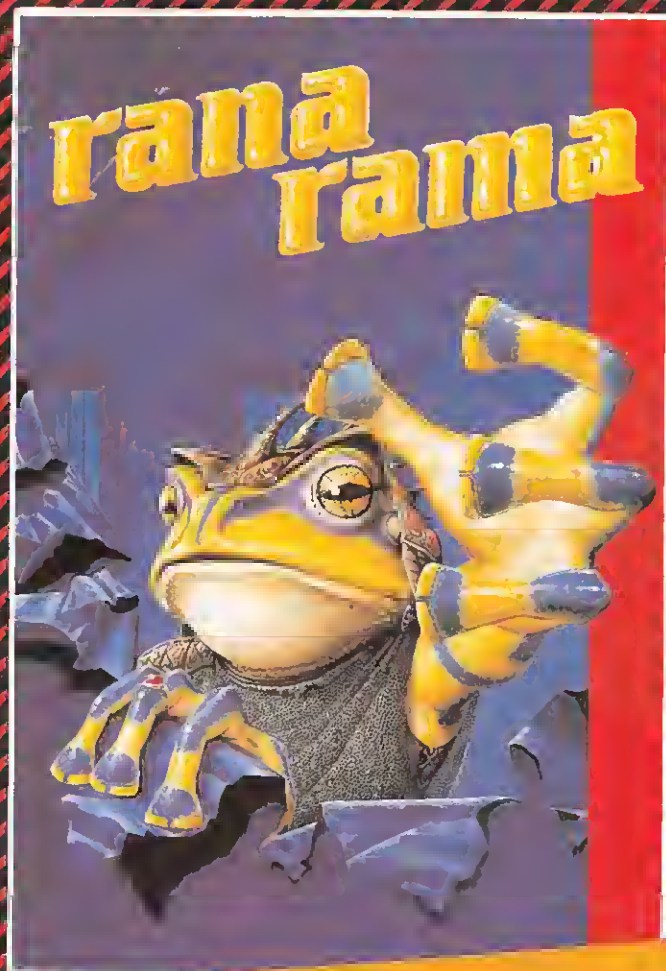
Llegar al final del juego exigirá muchas horas y una gran dosis de paciencia. Pero como recompensa nos quedará la satisfacción de saber que después de acompañar a Monty en su última batalla, no hay programa que se nos resista.

Adicción:	8
Gráficos:	7
Originalidad:	6





# ¡¡NO PUEDES P



## RANA-RAMA

La historia de un mago convertido en rana. Su tarea, encontrar el hechizo que le devuelva su apariencia humana. La prestigiosa revista *Micromanía* ha dicho de este juego: "Un programa de sorprendente originalidad y un índice de adicción elevadísimo." Todo lo que necesitas para pasarlo de miedo.



## EXPRESS RAIDER

Como en las clásicas películas del Oeste, estarás en el centro de la acción desde el principio. Asaltos al tren, lucha sobre los vagones, cabalga sobre tu rápido caballo... EXPRESS RAIDER lo tiene todo.

# ... O TE PERDERIAS LOS MEJORES JUE



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA.

ERBE SOFTWARE. Núñez Morgado, 11 - 28036 MADRID. Télef. (91) 314 18 04.  
Delegación Barcelona. Viladomat, 114. Télef. (93) 253 55 60.



# PERDERTELOS!!



## HEAD OVER HEELS

El programa del año en Europa. Los mismos programadores que hicieron BAT-MAN han creado ahora este fabuloso juego mucho más completo aún en gráficos y movimiento. 321 pantallas francamente increíbles han hecho que "HEAD OVER HEELS" haya sorprendido a todos los críticos.



## SABOTEUR II

La continuación de uno de los programas de mayor éxito de todos los tiempos. La hermana de nuestro héroe ha de salvarlo de una muerte segura. ¡¡Sólo ella y tú podéis evitarlo!!

## JUEGOS DEL MOMENTO

*Ser original  
te cuesta  
muy poco*

**875** ptas.

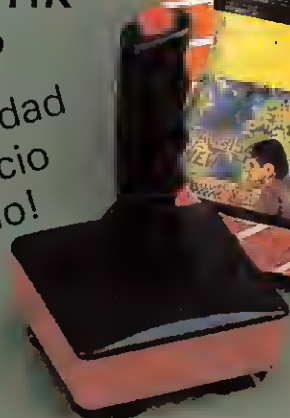
\* DISCO AMSTRAD 2.250 PTAS.



POR **2990** pts+IVA

10 Estupendos  
programas  
Originales  
+ 1 JOYSTIK  
de Regalo

La Mejor Calidad  
al mejor precio  
¡Consíguelo!



DE VENTA EN LOS MEJORES COMERCIOS DEL SECTOR Programas e instrucciones en Castellano

**IDEALOGIC**® SA

Calle Valencia, 85 - 08029 BARCELONA - Télex: 54554 DLGC  
Teléfonos 253 86 93 - 253 89 09 - 253 90 45 - 253 74 00

Versiones **ZX**  
**COMMODORE**  
**AMSTRAD**

# REPARAMOS TODOS LOS SPECTRUM (Absolutamente todos)

Si tienes algún problema con tu Spectrum, sea del modelo que sea, tráelo a HISSA.  
¡Se acabó el problema!

En HISSA reparamos ordenadores Spectrum desde que se vendió el primero en España. Nadie tiene nuestra experiencia. ¿Cuál es tu Spectrum? 16, 48, 128... Plus+, Plus+2... Invesplus... No te compliques. Nosotros lo lo reparamos. Tenemos, como siempre, los repuestos originales y la mano de obra más especializada. En HISSA, reparar BIEN es la nuestra.



C/ París, 211, 5.ºB  
Tels (93) 237 08 24/237 09 45  
08008 BARCELONA

C/ Gordiniz, 44, 4.º Dcha. Dpcho 5.º  
Tel (94) 431 91 20  
48009 BILBAO

C/ Huelva, 2, 1.º Dcha  
Tel (956) 33 04 71  
JEREZ DE LA FRONTERA

Pº de Ronda, 82, 1.ºE  
Tel. (958) 26 15 95  
18006 GRANADA

C/ Ramón y Cajal, 20, 1.º Izda  
Tel (981) 28 96 28  
15006 LA CORUÑA

C/ San Sotero, 3  
Tel (91) 754 31 97/754 32 34  
28037 MADRID

C/ Alameda de Colón, 36, 3.º, 1.º bis  
Tel (952) 21 93 20  
MALAGA

C/ Cartagena, 2, Entresuelo A  
Tel (968) 21 18 21  
30002 MURCIA

C/ Gral. Elorza, 63, 1.ºB  
Tel. (985) 21 88 95  
34004 OVIEDO

C/ General Riera, 44, 1.ºK  
Tel (971) 20 87 96 Edificio Parant  
PALMA DE MALLORCA

C/ Hermanos del Río Rodríguez, 7 bis  
Tel (954) 36 17 08  
41009 SEVILLA

Avda. de la Constitución, 117 Baja  
Tel (96) 366 74 43  
46009 VALENCIA

C/ Gamazo, 12, 2.º  
Tel (983) 30 52 28  
47004 VALLADOLID

Travesía de Vigo, 21 Entresuelo A  
Tel (986) 37 78 87  
36006 VIGO

C/ Pintor Teodoro Daubiang, 51  
Tel (945) 23 00 26  
01008 VITORIA

C/ Atores, 4, 5.ºD  
Tel (976) 22 47 09  
50003 ZARAGOZA



# ATAQUE A COMMODORE

## ARMY MOVES

875

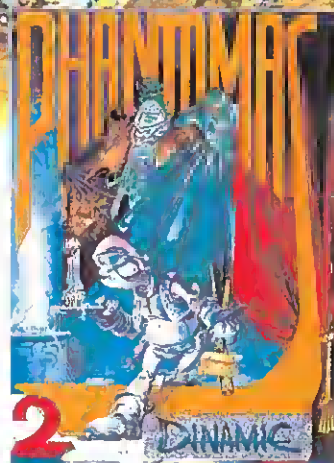
PTS. • PTS. • PTS. • PTS.



DINAMIC se lanza al ataque de  
COMMODORE con la fuerza  
de 3 programas increíbles:

- **ARMY MOVES:** Han sido necesarias 2 cajas para encerrar este Mega-Arcade.
- **WEST BANK:** Listo para desenfundar tu Joystick.
- **PHANTOMAS II:** Una inmensa caja de sorpresas que incita tu curiosidad.

DINAMIC







**P**

## PROGRAMACION DEL 8088/8086



Robert Erskine  
Anaya  
117 págs.

Este libro pertenece a la colección de micromanuales de Anaya, que son una especie de guía abreviada y totalmente práctica destinada a hacer más comprensibles distintas áreas del mundo del ordenador y en especial complicados

programas de extensos manuales. Éste, en concreto, trata de adentrarnos en el mundo de la programación de los microprocesadores 8088 y 8086 de Intel. Universalmente conocidos, por ser éstos los que incorporan la totalidad de ordenadores IBM PC y compatibles. El libro nos introduce de

una forma muy clara en todo lo que son los conceptos básicos de dichos procesadores, dando un repaso a cada una de las instrucciones y al modo en que trabajan éstas. También se tratan, entre otros, temas tan interesantes para el programador, como la organización de la memoria, los modos de direccionamiento, las interrupciones, las operaciones con la pila y los puertos de entrada y salida.

**C**



## COBOL

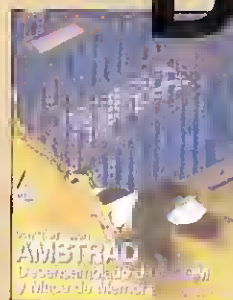
Tomás Hurtado Merele  
Paraninfo

«El espíritu que me ha animado y dirigido constantemente durante la redacción de este libro ha sido el de proporcionar al lector que se inicia en el estudio del lenguaje, una obra que combine equilibradamente las necesidades de un manual de

referencia y los de un libro de texto maximizando las ventajas de ambos y minimizando sus desventajas.» Las palabras del autor de esta obra no pueden ser más descriptivas, un manual de instrucciones cuya primera versión se realizó en 1976, en el que se tratan una a una la totalidad de las instrucciones de este lenguaje de una forma ordenada y comenzando por

los niveles de mayor sencillez para llegar a los de elevada complejidad. Sin embargo, el que quiera aprender Cobol con este libro, habrá de comprar el texto dedicado a ejercicios y programas que por separado comercializa la misma editorial, y sin el cual no podremos experimentar el resultado de tanta instrucción ni su aplicación a los problemas de programación.

**D**



## DESENSAMBLADO DE LA ROM Y MAPA DE MEMORIA

Don Thomasson  
Anaya  
256 págs.

Cualquier programador de ordenadores domésticos necesita conocer antes de ponerse a crear un programa las direcciones de las rutinas más importantes de la ROM, ya que éstas le permitirán ahorrar una considerable cantidad de

memoria al estar residentes en el ordenador. El libro dispone de dos índices, uno de temas y otro alfabético, con el fin de facilitarnos la búsqueda de la rutina deseada. Cada una de ellas está detallada por secciones conteniendo la información necesaria para su posterior utilización, la dirección donde se encuentra y una amplia información

de los registros que son necesarios para su utilización. Al final encontraremos un programa muy práctico que nos permite la exploración del sistema operativo y del intérprete basic y con el cual podemos realizar también volcados hexadecimales o en forma de códigos ASCII, tanto en impresora como en pantalla.

**d**

## DB III



Peter Gosling  
Anaya  
131 págs.

Este título pretende ser una guía de consulta ágil y rápida donde el usuario puede conocer a grandes rasgos cuáles son las características de esta

popular base de datos. **dBase III** cumple este objetivo acercando el tema a los usuarios que deseen conocer más detalles antes de adquirir este programa y sustituyendo, en parte, al complejo manual que acompaña al paquete. En los nueve capítulos de

que consta el libro, además del sencillo análisis de las órdenes y posibilidades de dBase III, se incluyen en el último capítulo una selección de programas escritos en el lenguaje de dBase III para que a modo de ejemplo les permita aprovechar al máximo la posibilidad de adaptar el programa a sus necesidades concretas.



# TAI-PAN



Del mismo autor de SHOGUN, James Clavell, llega TAI-PAN, un extraordinario juego de acción con unos gráficos sorprendentes. TAI-PAN es la emocionante aventura de un hombre y una isla. Conviér-



tete en Dirk Struan, un pirata que consiguió riquezas más allá de la imaginación. Entra en un mundo de leyendas, conspiraciones, guerras y ambiciones... en el mundo de TAI-PAN.



DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE C/ NUÑEZ MORGADO, 11 - 28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA C/ VILADOMAT, 114 - TELÉF. (93) 253 55 60.



# CÓDIGO SECRETO

COMMODORE 64

## RANARAMA

1. Con el programa funcionando, efectuar un RESET.

2. Introducir los siguientes pokes:

— Energía limitada:

Poke 33969,165

Poke 37113,165

— R-a-n-a-r-a-m-a ya ordenado:

Poke 38118,44

Poke 38123,44

3. Arrancar de nuevo el programa mediante:

Poke 40960,176:SYS32768

SPECTRUM

Inmunidad. Formación completa

Poke: 44586,62

44587,00

44588,00

Un solo disparo por vida

Poke: 45272,62

45273,0

45274,0

Sólo un «split»

Poke: 45272,62

45273,11

45274,0

Sin «split»

Poke: 38234,62

38235,0

38236,0

Formación 3

Sin «split»

Inmunidad excepto en el ataque a las bases numeradas, que en este caso aparecen siempre con el número 4

Amador Merchán Ribera  
Madrid

38222,201 inmunidad  
37799,127 vidas infinitas

Poke 44800,N  
N (sonido distinto)

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

Poke: 38205,62

38206,10

38207,0

38208,0

inmunidad

Poke: 44504,62

44505,09

44506,00



**P**ara superar los primeros enemigos móviles fácilmente, vete arriba y en el momento que aparezcan tira hacia abajo al mismo tiempo que ellos. Haciendo esto conseguirás que algunos enemigos no te ataquen desde abajo.

Jordi Navarro Subirana  
Barcelona

COMMODORE

## PIPELINE

Reset poke: 33490,234  
33491,234  
33492,234  
vidas infinitas

SYS 2061

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

COMMODORE

## SKRAMBLE

Reset poke: 8609,234  
8610,234  
8611,234  
vidas infinitas

SYS 32000

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

MSX

## JACK THE NIPPER

**S**i tu misión es terminarlo, sin tener que hacer más de una travesura deberás de hacer lo siguiente:

Coge la bocina y dirígete a la comisaría. Allí encontrarás un gato y a dos policías que se mueven sin parar. Cuando veas que se han apartado, pega 2 ó 3 bocinazos al gato, éste se subirá al techo, con lo que tu marcador de travesuras aumentará. Entonces, vendrán los guardias a por ti. Sal de la comisaría y repite la misma operación una y otra vez hasta que sea necesario.

Fernando Jiménez Delgado  
Madrid

SPECTRUM

## AGENT NARANJA

Poke 35302,N

N número de vidas 0-255

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

SPECTRUM

## AGENT X

Poke 26099,0  
vidas infinitas

## XEVIOUS

Poke 53592,N  
N (número de vidas)  
No dispara bombas  
Quita enemigos

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

COMMODORE

## GALIVAN

Reset poke: 30602,234

30603,234

vidas infinitas

30604,234

SYS 12288

Javier Sánchez Franes  
Sevilla



COMMODORE

## AMBUSH

Reset poke: 19138,234

muchas vidas

19139,234

SYS 16384 para comenzar otra vez

Javier Sánchez Franes  
Sevilla



**SPECTRUM**

## WAR

Poke 38394,0  
Vidas infinitas  
Poke 37033,0  
Vidas infinitas

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## LIGHT-FORCE

Poke 40725,0  
Vidas infinitas

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## DONKEY KONG

Poke 31709,N  
N (número de vidas)

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## EAGLES NEXT

Poke 41136,0  
Energía infinita  
Poke 36640,0  
Disparos infinitos  
Poke 40512,0  
Llaves infinitas

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## GHOSTS'N GOBLINS

Poke 35140,8  
Coraza

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## SOCKWAY RIDER

Poke 52333,N  
Poke 50691,0  
Poke 50692,0  
(Teclear los tres y vidas infinitas)

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**COMMODORE**

## EL HADA

Reset poke: 2586,n  
n = n.º de vidas

poke: 2831,234  
2832,234  
2833,234  
vidas infinitas

poke: 7978,234  
7979,234  
7980,234

SYS 2304

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

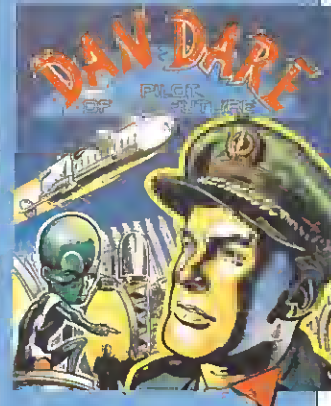
**COMMODORE**

## HERO OF THE GOLDEN TALISMAN

Reset poke: 13458,234  
13459,234  
13460,234  
energía infinita

SYS 8192

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

**SPECTRUM**

## DAN DARE

Poke 36168,175  
Vidas  
Poke 45954,104

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**COMMODORE**

## SCUBA-DIVE

Reset poke: 3584,234  
3585,234  
3586,234  
vidas infinitas

SYS 9984

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

**COMMODORE**

## BIGMAC

Reset poke: 18357,234  
18358,234  
18359,234  
vidas infinitas

Reset poke: 19521,234  
19522,234  
19523,234  
aire y bonus infinitos

SYS 19072 para volver a empezar

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

**SPECTRUM**

## MOVIE

Poke 64905,41  
Poke 64906,248  
Vidas infinitas

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**MSX**

### Pantalla I

Para poder matar a los karatekas sin que te rocen las balas, tendrás que subirte a la escalera más próxima con la tecla de disparo (vale para todas las pantallas).

Si hay demasiada gente arriba y no te dejan sitio, subete a la escalera y colócate en el último peldaño. Aprieta la tecla de disparo y así no te darán las balas, pero cuidado con los karatekas, ya que esto sólo vale para los que no saltan, e igualmente puedes utilizarlo para todas las pantallas.

Si vas en el camión y no llevas el lanzallamas, ponte delante de él y avanza todo

lo que puedas. Pulsando el botón de disparo, los karatekas no saltarán.

### Pantalla III

En la escalera grande del hangar, quédate en medio y mueve el joystick para el lado que prefieras, con lo que el muñeco saltará para el lado que hayas elegido.

### Pantalla IV

Al coger las granadas, si estás en el tejado salta y dispara una granada. Explotará, y de este modo podrás matar a todas las que estén alrededor, y en la primera planta del edificio.

Rafael González Felipe  
Madrid

## RAMÓN RODRÍGUEZ

Poke 55323,n  
n = número de vidas (máximo 255)

## AVENGER

Poke 50454,201  
Poke 50480,201  
Vidas infinitas  
Poke 54046,0  
Sulikenes infinitos

## MISTERIO DEL NILO

Poke 43933,0  
Balas infinitas  
Poke 43995,0  
Bombas infinitas

## DAN DARE

Poke 47722,201  
Energía infinita

## FIST II

Poke 27061,0  
Vidas infinitas

## DUSTIN

Poke 52091,0  
La energía no decrementa

## COP OUT

Poke 35370,0  
Vidas infinitas  
Poke 32817,n  
n = número de vidas

## LEGEND OF KAGE

Poke 37065,0  
Vidas infinitas  
Poke 30148,0  
Poke 30149,0

## NÉMESIS

Poke 52144,0  
Poke 52145,0  
Poke 52146,0  
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas)  
Poke 65000,201 = Inmune  
Poke 52155,0  
Poke 52156,0  
Poke 52157,0  
(Teclear los tres pokes juntos y vidas infinitas para los dos jugadores)  
*Gabriel Villalba*  
*Antonio Pérez*

## PAPERBOY

Poke 48023,201  
Indestructible

## DAN DARE

Poke 47722,201  
Energía infinita

## EQUINOX

Poke 50782,201  
Poke 51134,201  
Poke 33992,201  
Facilita el juego

## PHANTOMAS II

Poke 27710,201  
Quita rayos  
Poke 28053,201  
Quita bichos del suelo  
Poke 26781,201  
Flechas  
Poke 25095,201  
Quita bichos

## MANTRONIX

Poke 45971,n  
n = número de vidas (máximo 255)

## JACK THE NIPPER

Poke 44325,n  
n = número de vidas  
Poke 43522,0  
Vidas infinitas

## COBRA

Poke 43647,225

## DANDY

Para el jugador uno  
Poke 40825,255  
Poke 40826,255  
Energía infinita  
Para el jugador dos  
Poke 40831,255  
Poke 40832,255  
Energía infinita

## LIGHTFORCE

Poke 39774,n  
n = número de vidas

## SPACE HARRIER

Poke 41499,n  
n = número de vidas

## ROLLER COASTER

Poke 36594,0  
Poke 36595,0  
Poke 36596,0  
Vidas infinitas

## BREAKTHRU

Poke 47372,0  
Vidas infinitas  
47227,n  
n = número de vidas

## 1942

Poke 47007,255  
Vidas infinitas

# 1942

## STARQUAKE

Poke 55094,0  
Poke 55095,0  
Poke 55096,0  
Acceso autorizado

## PUSH OFF

Poke 26862,167:27136,0  
Vidas infinitas

## DIGGER DAM

Poke 25599,0  
Poke 26363,0  
Vidas infinitas

## HORACIO ESQUIADOR

Poke 29009,0  
Quita el tráfico

## MUTANT MONTY

Poke 54933,0  
Vidas infinitas

## CAVERN FIGHTER

Poke 31683,0  
Poke 31684,0  
Vidas infinitas

## BLACK HAWK

Poke 34695,183  
Vidas infinitas  
*Antonio y Gabriel Villalba..*  
*Madrid*





## GIANT'S REVENGE

Poke 24504,0  
Vidas infinitas

## MISSION IMPOSIBLE

Poke 36827,201  
Elimina robots

## ZYTHUM

Poke 54789,0  
Vidas infinitas  
Poke 51274,0  
Infinitas bombas

*Santiago Cholbi.  
Barcelona*

## TRAILBLAZER

Pokes: 30822,n  
N = n.º vidas  
32741,62  
32742,n  
32743,0  
Tiempo infinito  
(n = 0)

*Amador Merchán Ribera  
Madrid*

## GHOSTS'N GOBLINS

Os mando unos trucos y pokes para todos los adictos a este programa:

Poke: 35127,0  
35128,0  
35129,0  
35130,0

Estos pokes permiten que si os toca un enemigo y os deja en calzoncillos, al volver el suelo se repone la armadura.

El truco es que si en la 2.ª fase estás repleto de bichos voladores y no te dejan tranquilo, tienes que irte todo lo que puedas hacia la izquierda y verás cómo los monstruos desaparecen. Pero si lo que no consigues es saltar a la plataforma móvil que lleva a las casas, saltad del centro —uno o dos pasos hacia adelante de la plataforma de arriba— y enseguida, saltad una vez que toquéis la plataforma móvil.

*Ramón López Masso  
Palma de Mallorca*

## CAVELON

Poke 47250,0  
Vidas infinitas  
Poke 47713,0  
Cruces infinitos

## A DAY ON LIFE

Poke 45525,0  
Vidas infinitas

## 1994

Poke 40315,0  
Vidas infinitas

## ARABIAN NIGHTS

Poke 57838,0  
Vidas infinitas

## JET PAC

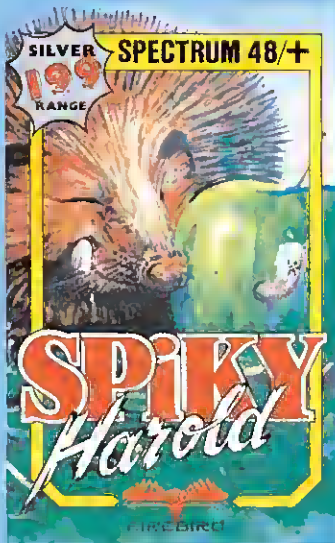
Poke 25018,0  
Vidas infinitas

## PSSST

Poke 24986,0  
Vidas infinitas

## SPIKY HAROLD

Poke 34813,0  
Vidas infinitas  
Poke 34808,24  
Inmune



## COOKIE

Poke 28698,0  
Vidas infinitas

## DEATH CHASE

Poke 26263,201  
Inmunidad  
Poke 26069,57  
Vidas infinitas

## MR WIMPI

Poke 33693,0  
Poke 45626,0  
Vidas infinitas

## GILLIGAN'S GOLD

Poke 52881,0  
Poke 52882,0  
Poke 52883,0  
Vidas infinitas

## SHUTTLE SHOCK

Poke 27436,0  
Vidas infinitas

## BIGGLES

Poke 57786,0  
Energía infinita

## KYREL

Poke 35392,0  
Vidas infinitas  
Poke 41063,0  
Tiempo

## FLAK

Poke 57132,0  
Vidas infinitas

## 911 TS

Poke 60867,0  
Poke 60868,0  
Poke 60869,0  
Poke 60889,0  
Poke 60890,0  
Poke 60891,0  
Evita choques  
Poke 60579,0  
Poke 60580,0  
Poke 60581,0  
Tiempo

## ROLLER COASTER

36500,201  
38390,201  
38335,201 inmunidad  
36056,195  
36868,1



## NODES OF YESOD

Poke 34509,120  
Número de vidas máximo

## UNDERWURLDE

Poke 36981,120  
Número de vidas

## MOON ALERT

Poke 42404,99  
Número de vidas

## JACK AND BEANSTALK

Poke 56103,99  
Número de vidas

## POGO

Poke 51550,9  
Número de vidas  
Poke 44259,4  
Vidas infinitas

## EVERYONE'S A WALLY

Poke 58155,201  
Energía

**JACK THE NIPPER**

Poke 38966,201  
Inmunidad

**MONTY MOLE**

Poke 38004,0  
Vidas infinitas

**PAPERBOY**

Poke 50579,0  
Poke 50580,0  
Vidas infinitas

**DILITHIUM LIFT**

Poke 30551,100  
Número de vidas  
Poke 31230,0  
Vidas Infinitas

**TUTANKHAMUN**

Poke 27279,100  
Número de vidas

**SKIMO EDDIE**

Poke 24686,24  
Poke 24687,76  
Vidas infinitas

**TÚNELES  
MARCIANOS**

Poke 63155,0  
Vidas infinitas

**MS. PACMAN**

Poke 49769,100  
Número de vidas

**TORNADO  
LOW LEVEL**

Poke 33131,0  
Subida  
Poke 33828,0  
Fuel  
Poke 35006,0  
Vidas infinitas  
Poke 33807,0  
Tiempo

**ALIEN 8**

Poke 51736,0  
Vidas infinitas  
Poke 45735,201  
Inmunidad

**TREASURE ISLAND**

Poke 59669,0  
Poke 60127,0  
Poke 61143,0  
Poke 61282,0  
Vidas infinitas

**ANTIRIAD**

Poke 54528,24  
vidas infinitas  
Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**HERBERT'S**

Poke 39688,201  
Vidas infinitas

**GYROSCOPE**

Poke 53887,201  
Inmunidad

**COMMANDO**

Poke 60699,64  
Metralleta infinita

**NOMAD**

Poke 40785,255  
Vidas infinitas

**HIPERACTION**

Poke 43481,24  
Inmunidad

**FLIGHTING  
WARRIOR**

Poke 60991,0  
Vidas infinitas

**CRITICAL MASS**

Poke 54214,201  
Elimina obstáculos

**GREEN BERET**

Poke 49747,201  
Poke 46195,201  
Juego fácil

**GHOSTS'N GOBLINS**

Poke 36057,0  
Poke 36058,0  
Poke 36059,0  
Poke 36060,0  
Vidas infinitas

**PENTAGRAM**

Poke 49917,0  
Vidas infinitas

**LAS TRES LUCES  
DE GLAURUNG**

Poke 58682,0  
Inmune a todo excepto fuego y pompas de lava

**MOVIE**

Poke 64905,41  
Poke 64906,248  
Vidas infinitas

**POPEYE**

Poke 26095,n  
n=número de corazones  
que hay que coger para acabar el juego.

**SIR LANCELOT**

Poke 23892,0  
Poke 23893,0  
Vidas infinitas  
Poke 23894,0  
Poke 23698,0  
Poke 23704,0  
Inmunidad  
Poke 23705,0  
Rápido

**NONAMED**

Poke 33144,201

**BATMAN**

Poke 36797,0  
Vidas infinitas  
Poke 36934,52  
Supersalto  
Poke 39915,0  
Inmune a los enemigos

**CRYSTAL CASTLES**

Poke: 61432, 0  
Bolas rápidas. Primera pantalla más difícil.

Amador Merchán Ribera  
Madrid

**DUN DARACH**

Poke 41443,201  
Personajes inmóviles  
Poke 36935,62  
Ganar siempre en el casino

**SIR FRED**

Poke 46867,201  
Vidas infinitas  
Poke 26662,0  
Espadachín



## CHUCKIE EGG

Poke 42576,22  
Poke 42577,166  
Vidas infinitas

## PROFANATION

Poke 45877,201  
Elimina bichos

## STREET HAWK

Poke 39699,0  
Poke 39710,0  
Poke 41423,0  
Power  
Poke 35029,0  
Fuel  
Poke 35969,0  
Hiperpropulsión  
Poke 38932,0  
Disparo  
Poke 37245,0  
Temperatura  
Poke 38587,0  
Freno  
Poke 38607,62  
Acelerador

## ERIC FLOATERS

Poke 33245,0  
Vidas infinitas

## URIDIUM

Poke 35403,201  
Vidas infinitas  
Poke 43863,4  
Disparo

## ROGUE TROOPER

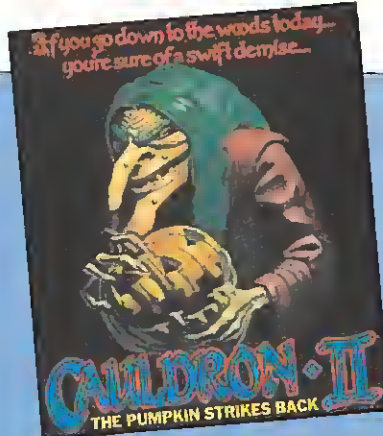
Poke 30924,0  
Vidas infinitas  
Poke 35091,0  
Balas infinitas

## GALAXIANS

Poke 54757,0  
Vidas infinitas

## SHAO LIN'S ROAD

Poke 44838,0  
Vidas infinitas



## CAULDRON II

Poke 35643,201

## DAN DARE

Poke 46885,201  
Tiempo infinito

## 1942

Poke 46646,0  
Rizos  
Poke 52304,n  
(n = número de vidas)

## ROCMAN

Poke 37200,0  
Vidas infinitas

## PINBALL

Poke 31566,0  
Bolas infinitas

## BANDERA A CUADROS

Poke 53610,0  
No te sales de la pista

## FULL TROTTLER

Poke 48427,201  
No te chocas  
Poke 45161,0  
No frena si te sales

## CHIP FACTORY

Poke 44258,0  
Vidas infinitas

## VIDEO POOL

Poke 38753,0  
Bolas infinitas

## ALIEN HIGHWAY

Poke 38412,0  
Poke 39407,24  
Poke 39408,47  
Energía

## ZAXXON

Poke 32961,n  
n = número de vidas (máximo 99)

## STARQUAKE

Poke 25414,n  
n = número de vidas (máximo 99)  
Poke 40956,201  
Desaparecen los enemigos  
Poke 41028,v  
v = velocidad de los enemigos (máximo 15)

## CLIF HANGER

Poke 26515,n  
n = número de vidas (máximo 95)

## JACK THE NIPPER

Poke 43516,201  
Vidas infinitas

## STAINLESS STEEL

Poke 46950,0  
Vidas infinitas

## AVENGER

Poke 50454,201  
Poke 50480,201  
Vidas infinitas  
Poke 54046,0  
Sulikes infinitos



## XEVIOUS

Poke 35287,0  
No dispara bombas  
Poke 35352,0  
Quita enemigos móviles

## COSA NOSTRA

Poke 39706,0  
Vidas infinitas  
Poke 38841,0  
Balas infinitas  
Poke 39205,n  
n = número de balas (máximo 255)  
Poke 39200,n  
n = número de vidas (máximo 255)

## ARMY MOVES

Poke 54603,0  
Vidas infinitas  
Poke 57367,195  
Fuel infinito

## URIDIUM

Poke 31307,34  
Vidas infinitas  
Poke 31331,195  
Desaparecen los enemigos  
Poke 34902,201  
Atraviesa las vallas

## DRAGÓN'S LAIR II

Poke 35766,0  
Vidas infinitas

## ZUB

Poke 37473,201  
Desaparecen los enemigos

## JAIL BREAK

Poke 53030,n  
n = número de vidas (máximo 255)

## THE GOONIES

Poke 32078,0  
Vidas infinitas  
Poke 31916,n  
n = número de vidas (máximo 255)

## BATMAN

Poke 36797,0  
Vidas infinitas  
Poke 36934,52  
Salto  
Poke 39915,0  
Inmune

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez



Al llegar al dragón enemigo de doble cabeza, dirígete hacia una dirección, tocando casi la tierra. Vuela despacio hasta que te adelante y a partir de ahí empieza a volar muy rápido, persiguiéndole y carbonizándole el trasero.

Jordi Navarro Subirana  
Barcelona

## GHOSTS'N GOBLINS

Reset poke: 2214,n  
n = arma inicial (1-5)  
poke: 2203,n  
n = fase inicial (1-3)  
poke: 2358,234  
2359,234  
2360,234  
vidas infinitas  
poke: 2175,n  
n = n.º de vidas

SYS 2090

Javier Sánchez Franses  
Sevilla

## GAUNTLET

Para resetear cualquier programa protegido o desprotegido el mejor y más seguro sistema es el siguiente:

Carga normalmente el programa; cuando salga la pantalla de iniciación al juego con dos cables cualquiera conecta en el PORT del usuario las salidas «1» y «3» empezando por la izquierda.

Juntas los cables y separas hasta que salga la pantalla de presentación del

Commodore; seguidamente introduces los pokes y el SYS correspondiente y teclas RUN, el programa estará listo.

Poke 48621, 96  
Poke 49009, 96

SYS 32768

Raúl Sanz Jiménez  
Madrid

## BREAKTHRU

Poke 6604,234

Poke 6605,234  
Poke 6606,234  
SYS 12616

## CAMELOT WARRIORS

Poke 23730,234  
Poke 23731,234  
Poke 23732,234  
SYS 16384

Raúl Sanz Jiménez  
Madrid

## LIVINGSTONE, SUPONGO

Al caer en un foso que no tiene salida, tendrás que calcular con el búmeran para dar a una palanca que está en la parte de arriba, con lo cual quedará un hueco abierto para que vayas al lugar anterior.

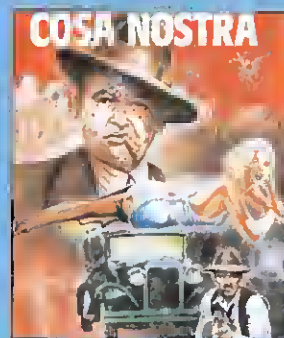
Luis Hidalgo García  
Madrid

## COSA NOSTRA

En la pantalla inicial si subimos un poco y salimos a la pantalla de la izquierda, disparando mataremos con facilidad a los dos personajes que se encuentran en tal pantalla. Cogemos sus municiones y repetiremos la misión hasta que nos cansemos. Al final conseguiremos puntos y municiones sin arriesgar ninguna de nuestras vidas.

Alex Aymerich Azpeitia  
San Sebastián

39706,0 vidas infinitas  
38841,0 balas infinitas



## XEVIOUS

Poke: 53591,62  
53592,n

n = n.º vida (0/255)  
(original: LD A, #05)

Poke: 55146,62  
55147,n  
55148,0

Si n = 1, pulsando la tecla de disparo obtendremos disparos y bomba a la vez. Si n = 0, inutilizando la tecla de disparo.

Poke: 55151,62  
55152,0  
55153,0

Pulsando la tecla de disparo conseguiremos tiro doble más bomba.

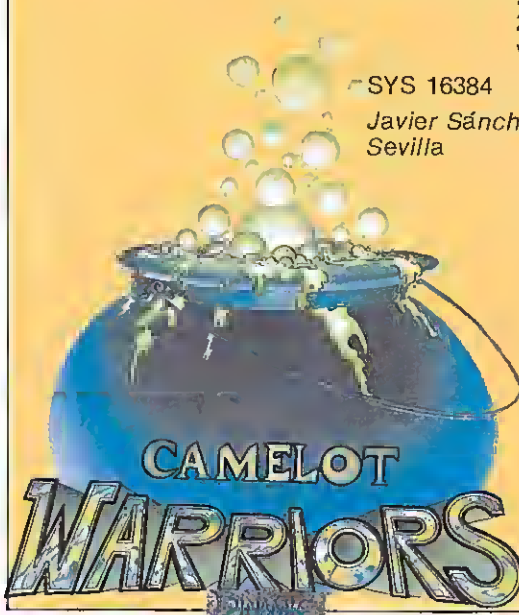
Amador Merchán Ribera  
Madrid

## CAMELOT WARRIORS

Reset poke: 23730,234  
23731,234  
23732,234  
vidas infinitas

SYS 16384

Javier Sánchez Franses  
Sevilla





SPECTRUM

## ARKANOID

Poke 33702,0  
Vidas infinitas  
Poke 38540,n  
n = número de vidas

SPECTRUM

## SGRIZAM

Poke 30996,5  
Con sólo un paso  
llegas al  
siguiente nivel

SPECTRUM

## DAN DARE

Poke 47722,201  
Energía infinita  
Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

SPECTRUM

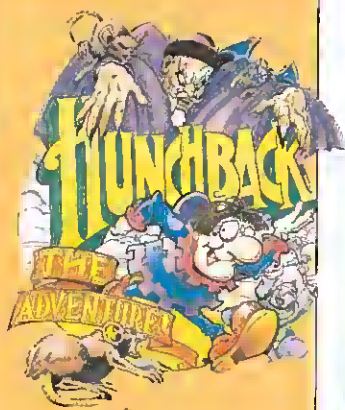
## ELITE

46768,0 no se calienta el láser  
39555,201 el láser no gasta energía  
39591,201 no se dañan los escudos  
33270,0 no aumenta temperatura  
28822,0 bombas de energía infinita  
39959,0 misiles infinitos  
56996,254 fue infinito  
56417,0 hiperespacio infinito

THE GAME  
OF A LIFETIME



COMMODORE



Reset poke: 18704,n  
número de vidas  
poke: 19934,234  
no flechas en fase 6.<sup>a</sup>  
Reset poke: 30602,234  
30603,234  
30604,234  
vidas infinitas

SYS 12288

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

SPECTRUM

## IMPOSSABALL

41185,0 vidas infinitas



COMMODORE

## CHILLER

Reset poke: 22957,173  
energía infinita

SYS 2188

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

## REVENGE OF THE MUTANT CAMELS

Reset poke: 40905,234  
40906,234  
vidas infinitas

Javier Sánchez Franes  
Sevilla

SPECTRUM

Poke 32078,0  
Vidas infinitas  
Poke 31916,n  
n = número de vidas  
Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

THE  
GOONIES

SPECTRUM

## PIPP0

Poke: 41509,0.  
Aparecen pastillas continuamente. Para conseguir una puntuación alta basta con permanecer en la misma casilla donde nos «co-

mamos» la primera «píldora».

Poke: 39957,60  
39957,60

Empiezas en otra pantalla.  
Amador Merchán Ribera  
Madrid

COMMODORE

## FIST II

Cuando nos enfrentamos a nuestros enemigos por primera vez surgen con mucha energía. Esto se puede solucionar retrocediendo y saliendo de la pantalla hasta que nos encontremos que su energía baja. En los que no se puede hacer (el de la máscara y el encapuchado) sólo se conseguirá si en la misma pantalla hay una escalera, por lo que se

baja y sube hasta que la fuerza disminuya.

Para romper las puertas del «gimnasio» se necesita la patada-salto.

En algunas luchas (contra los que llevan sombrero verde) podemos conseguir salir por el lado por el que sale con un salto, sin necesidad de perder energía en la lucha.

Daniel Escoriza  
Barcelona

SPECTRUM

## SPLITTING IMAGES

64590,0 tiempo infinito  
54399,167

54422,0  
59850,0 vidas infinitas

**SPECTRUM**

## ARKANOID

Poke 34000,127 = Efec. especial

Gabriel Villalba  
Antonio Pérez

**SPECTRUM**

## TURBO SPRIT

Poke 29893,0  
Vidas infinitas

**COMMODORE**

## SPEED KING

Para que no te afecten las colisiones con tus contrincantes teclea POKE 43,3: LOAD. Cuando aparezca READY teclea POKE 43,1 e introduce las siguientes líneas:

20 IF F=3 THEN

Poke 35863,234

Poke 35864,234

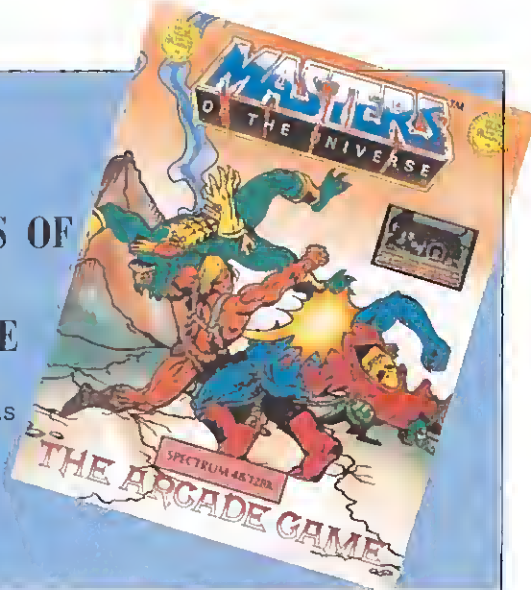
Poke 35865,234: SYS 34816.

Haz RUN y deja que se cargue el resto del programa.

**SPECTRUM**

## MASTERS OF THE UNIVERSE

Poke 24576,0  
Vidas infinitas



**SPECTRUM**



Poke 31415,n  
n = número de vidas (máximo 255)  
Poke 31060,0  
Vidas infinitas

**COMMODORE**

## EREBUS

Para que podáis acabar este juego hacer un RESET y teclear:

Poke 2379,106

Poke 2380,9

Poke 2391,106

Poke 2392,9 y después para que el juego continúe SYS 12117.

**COMMODORE**

## THE SENTINEL

Con estos pokes tendréis energía infinita. Para ello resetea el programa cuando haya cargado.

POKE 6679,173

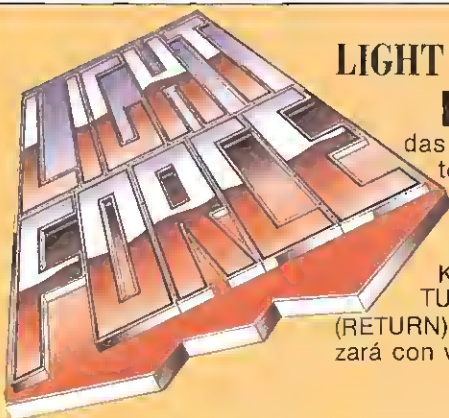
POKE 8512,10

Después teclea SYS 16128.

**COMMODORE**

## LIGHT FORCE

Para tener vidas infinitas en este programa, cárgalo y tras hacer un RESET teclea POKE 11547,5 (RETURN) y SYS 6713 (RETURN), el juego comenzará con vidas infinitas.



**SPECTRUM**

## DUSTIN

Poke 52091,0

No decrementa la energía

**SPECTRUM**

## BAZOOKA BILL

Poke 41480,0

Poke 41484,0

Vidas infinitas

**COMMODORE**

## TERRA COGNITA

Carga el programa y haz un RESET, teclea POKE 26703,255 seguido por SYS 24576. Os será de gran utilidad, sólo deberéis preocuparos de no chocar con nadie.

## TRAPDOOR

Carga el programa normalmente, haz un RESET cuando se termine la carga, y teclea POKE 14914, 96 (RETURN). Teclea SYS 14336 (RETURN) para jugar con tiempo ilimitado.





# TEMESIS

## THE WARLOCK

2000 A.D.

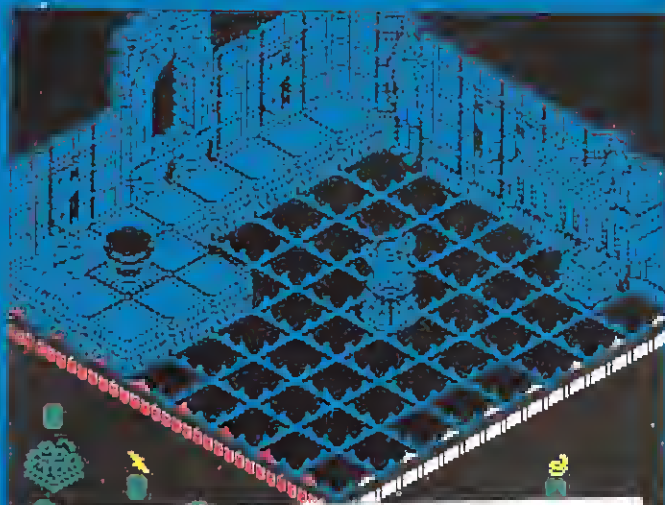


**ERBE**  
*Software*

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO PARA ESPAÑA:

ERBE SOFTWARE. C/. NUÑEZ MORGADO, 11  
28036 MADRID. TELÉF. (91) 314 18 04  
DELEGACION BARCELONA.  
C/. VILADOMAT, 114 - TELÉF. (93) 253 55 60.

# Los recomendados...

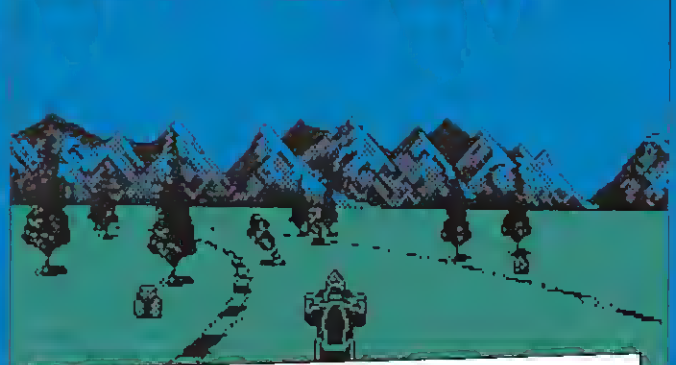


## 1 HEAD OVER HEELS

OCEAN

*Spectrum, Amstrad*

TIME SCORE  
STAGE 1 110 Km/h



## 2 ENDURO RACER

ACTIVISION

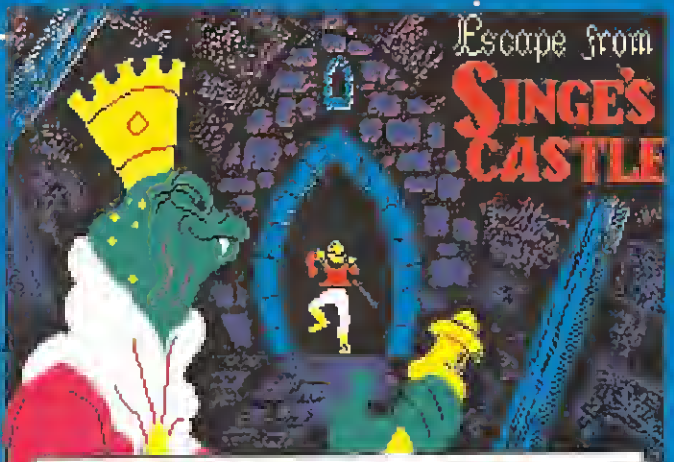
*Spectrum*



## 3 ARKANOID

IMAGINE

*Spectrum, Amstrad, Commodore*



## 4 DRAGON'S LAIR II

S. PROJECTS

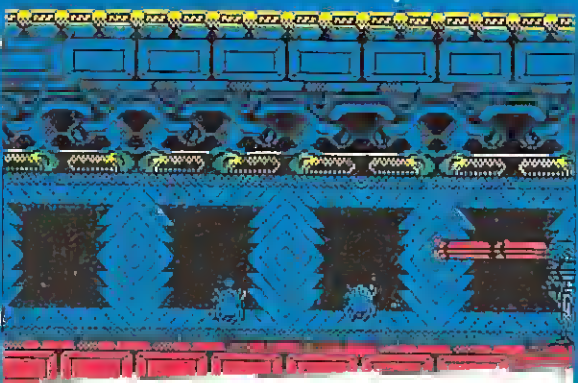
*Spectrum, Amstrad, Commodore*



## 5 RANARAMA

HEWSON C.

*Spect., Amstrad, Commodore*

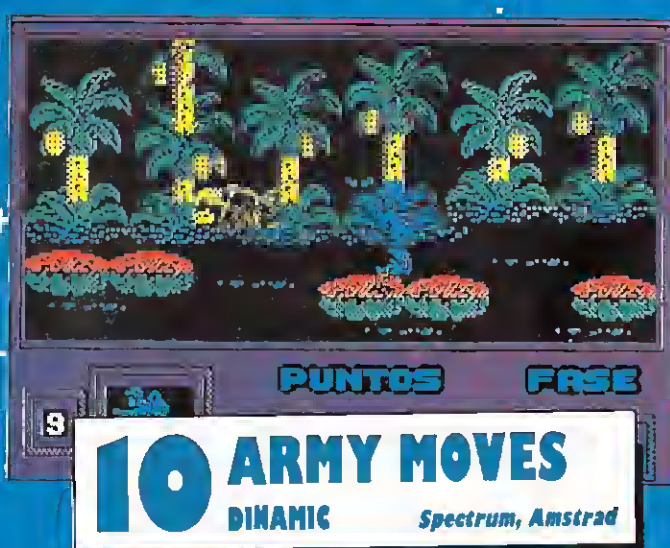
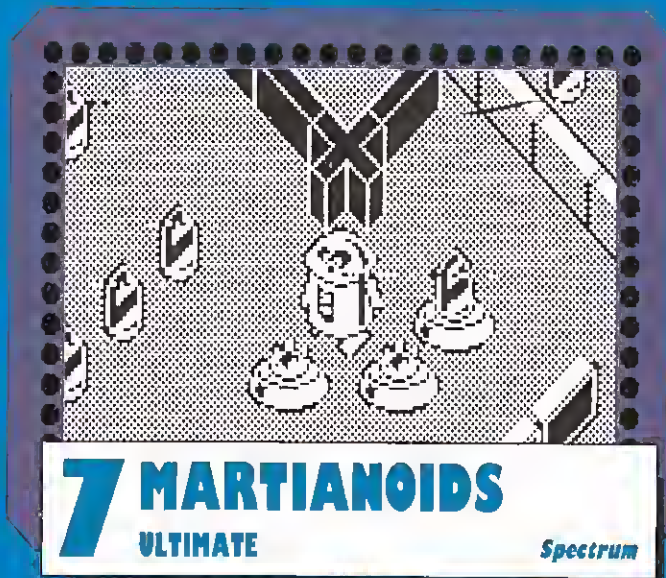


## 6 SURVIVOR

TOPO

*Spectrum, MSX*









# LLEGA A ESPAÑA DE LA MANO DE SERMA



**¡LLEGA LA SERIE MAS ESPERADA! Solo en España. La mayor variedad de juegos con inmejorables gráficos. Disfrutar de todo es su precio: solo 550 ptas. Amistad y mejor de todo es su precio: Commodore. Amistad y mejor de todo es su precio: Spectrum. Amistad y mejor de todo es su precio: MSX II).**

Con Codemasters encontrarás aventuras de todo tipo: podrías recorrer con tu bici los más difíciles circuitos de pruebas (BMX SIMULATOR), jugar al billar con los grandes maestros y derrotarlos (SNOOKER), disfrutar de la Fórmula 1 (GRAND PRIX), poder salvar a la Tierra de todo tipo de invasiones enemigas...

SOLO SERMA Y ESCAPAR  
DIAN OFRECER.  
espíar la vida de las famosas y escapar  
de las iras de sus maridos (MR. ANGRY),  
entrar en el mismísimo santuario de Dracula  
(VAMPIRE), rescatar a tu amada, convirtiéndose  
en un héroe de novela (SUPER ROBIN  
HOOD), realizar una carrera contra el reloj  
para evitar la destrucción del planeta (TE-  
para OCCNITA).



TERRA COGNITA  
SNOOKER  
GHOST HUNTER  
SUPER ROBIN HOOD  
TRANSMUTER  
WHITE HEAT  
STAR RUNNER  
BRAINACHE  
BMX SIMULATOR  
**COMMODORE**  
VAMPIRE  
BMX SIMULATOR  
TERRA COGNITA  
RED MAX  
CREATIONS  
MR ANGRY  
ARMOURDILLO

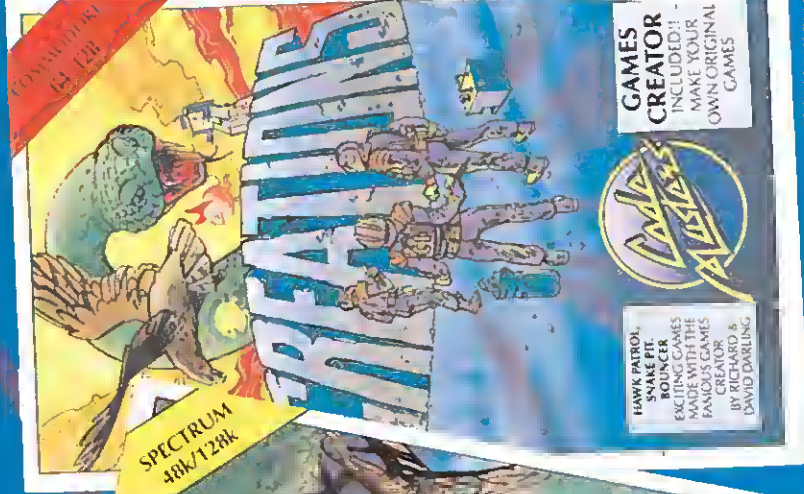
### AMSTRAD

VAMPIRE  
TERRA COGNITA  
SNOOKER

GHOST HUNTER  
SUPER ROBIN HOOD  
GRAND PRIX  
BMX SIMULATOR

### MSX

VAMPIRE  
BMX SIMULATOR  
SNOOKER



# ¿POR QUE VAS A PAGAR MAS?

## 550 ptas.

incluido IVA

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A  
**KONAMI SHOP FRANCISCO NAVACERRADA, 19. 28023 MADRID.**

TITULO: \_\_\_\_\_  
NOMBRE Y APELLIDOS: \_\_\_\_\_  
DIRECCION: \_\_\_\_\_  
POBLACION: \_\_\_\_\_  
FORMA DE PAGO: ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐ POR TALEN BANCARIO ☐ TRANSFERENCIA DE CUENTA

SISTEMA: \_\_\_\_\_

COD. POSTAL: \_\_\_\_\_  
PROVINCIA: \_\_\_\_\_





La nave «Amanecer de Markon» está en peligro. Una raza de seres extraterrestres, los martianoids, ha conseguido abordarla e invadir el procesador central de la computadora que gobierna la nave. Tu misión será activar el sistema de protección, pero date prisa, ya casi no queda tiempo...

Spectrum

# Martianoids

**Y**a entrado el tercer milenio, unos años atrás, la nave espacial «Amanecer de Markon» despegó de la tierra para cumplir una misión científica: encontrar formas de vida en el espacio exterior. En la nave no viajaba ningún humano. La única tripulación que partió de nuestro planeta fue un grupo de robots de serie, equipados especialmente para defender el transbordador de un hipotético ataque, así como para reparar cualquier desperfecto que ocasionalmente apareciera en su estructura. El capitán de la nave es una poderosa supercomputadora que, en el momento de partida, contaba con la técnica más avanzada y depurada que se conociera por aquel entonces en la tierra. Su nombre es «El cerebro de Markon». Hoy en día, por supuesto, ya existen máquinas mucho más poderosas y rápidas que ésta, pero esto es otro tema sin importancia.

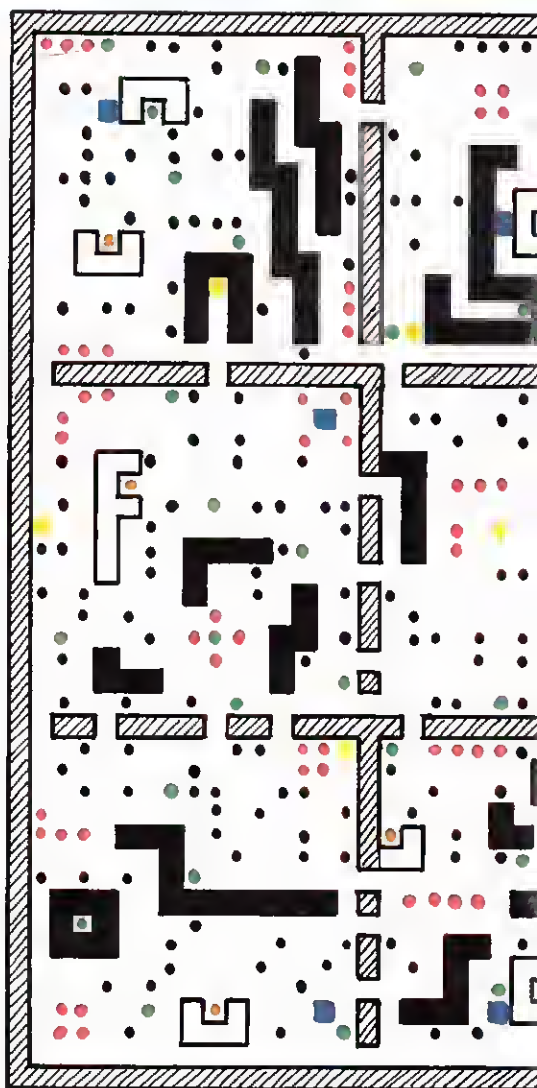
Tras varios años de vagabundear por el espacio, a través de numerosas galaxias a increíbles distancias de la nuestra, y de visitar un sinfín de planetas e islas desiertas en el universo, se ha producido por fin el tan esperado encuentro. Unos habitantes de las estrellas, como en otros tiempos se les llamaba en nuestro planeta, han aparecido en su camino. El acontecimiento no ha sido tan agradable como se esperaba. El nuevo contacto entre las dos razas no ha supuesto el comienzo de la nueva era para la humanidad, ni siquiera para la ciencia.

En pocas palabras, ha sido un auténtico fracaso.

Los alienígenas han resultado ser una extraña especie hostil. En el primer acercamiento que únicamente tenía pretensiones amistosas, no han respondido con la amabilidad que se esperaba de ellos. Han invadido la nave y se han instalado en el procesador central de la gran computadora que la gobierna. En este momento deben ser las dos de la tarde, hora terrestre, y al parecer los intrusos, que a partir de hoy serán bautizados con el nombre de martianoids, tienen nuestras mismas costumbres. En estos momentos se disponen a devorar cualquier cosa de la que puedan extraer energía, su alimento básico.

Al mismo tiempo, están castigando duramente las vías de comunicación y los sistemas de conexión del cerebro central con su fuente de programas. Si en algún momento la red de información quedase totalmente desconectada, «el cerebro de Markon» perdería el control del transbordador, y éste desaparecería vagando a la deriva en la infinitud del universo. La nave no está preparada para un ataque de esta magnitud pero, por suerte, posee un sistema de emergencia. El único problema es que para activarlo es necesario que la red de información se encuentre en perfecto estado, o que al menos, existan las conexiones con las terminales del dispositivo.

Tu misión será hacer llegar los pro-

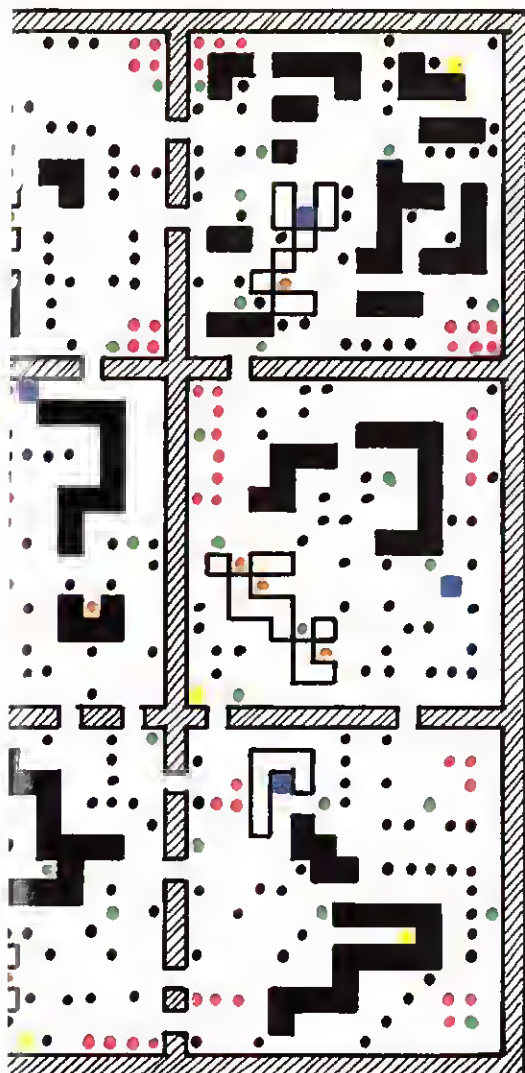


gramas a su sitio, y conseguir así que el sistema de defensa quede activado.

## La unidad central de proceso

La unidad central de proceso es una gran sala de la nave donde se lleva a cabo toda actividad inteligente. En ella se realizan millones de operaciones al segundo, guiadas por programas destinados a calcular trayectorias y muchas otras cosas más, necesarias para el control de la nave. La sala está dividida en nueve sectores intercomunicados entre sí. Las diferentes zonas están llenas de radiofaros que sirven para guiar a los programas y ayudarlos a llegar a su destino. Éstos deben estar situados en unas posiciones determinadas, de tal manera que sólo funcionarán si se encuentran situados encima de una conexión energética. Hay habitaciones y están todavía sin conectar. Aparte de esto, hay tubos de ventilación que sirven para mantener la temperatura y evi-





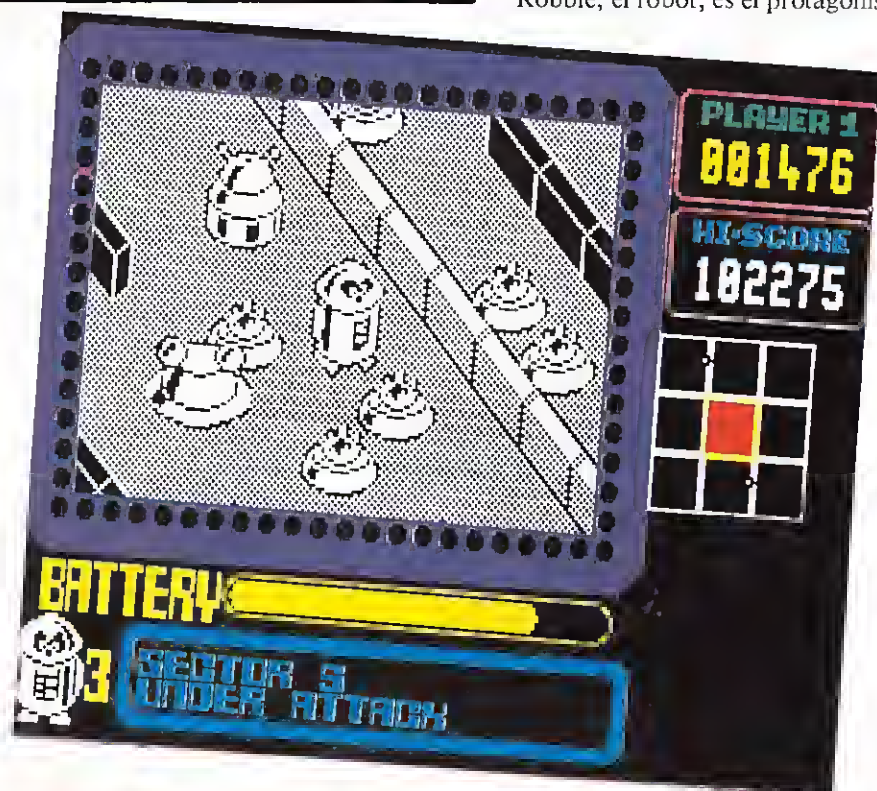
- Emisor de programas
- Radiofaros
- Radiofaros repuesto
- Pilas
- Tubos de ventilación
- Receptores de programas

tar que el procesador se recaliente. Si por un descuido algún programa entrase por uno de ellos sería destruido automáticamente. Procura evitarlo. Hay también pilas de recambio para proporcionar repuesto de energía a tu robot. Por último, hay también paredes que no pueden ser destruidas por el enemigo. No obstante, hay un tipo de paredes que sí pueden ser destruidas por ti si en algún momento te hiciese falta. Éstas son las negras. Además de todo esto existe en cada sector una fuente emisora de programas y una fuente receptora. Esta última contiene el dispositivo de emergencia, por tanto las zonas pueden ser activadas individualmente.

## El robot y sus armas

Robbie, el robot, es el protagonis-

ta de este juego. Tu debes controlarlo para que la misión sea un éxito. Todo depende de ti. Las funciones de este robot consisten en reparar los desperfectos de la nave. Para esto cuenta con un depósito en el que puede almacenar hasta cuatro radiofaros de repuesto. Un radar que utiliza para localizar programas extraviados. Un transmisor a través del cual recibe los mensajes del ordenador sobre la situación de la nave y por último, dos tipos de armas. La primera de ellas es sencillamente un spray de ácido que te sirve para eliminar molcosos alienígenas. Y el segundo es un ar-



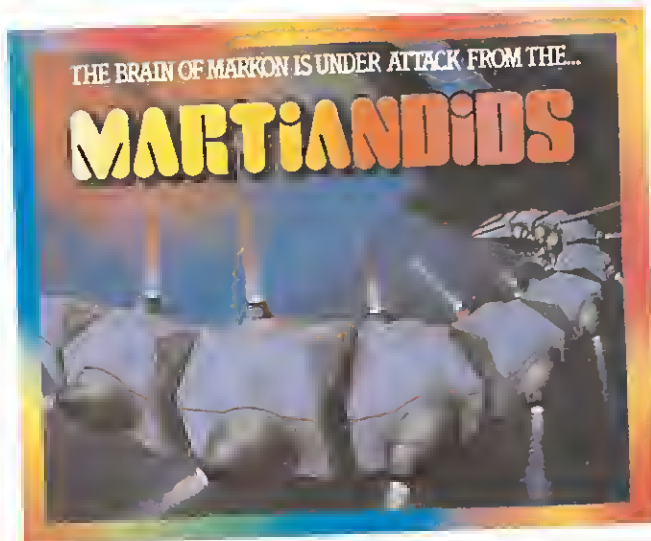
ma mucho más potente, pero que consume mucha energía. Principalmente se usa para destruir paredes o radiofaros inútiles que sólo interrumpen el camino de los programas.

### Los martianoids

Los martianoids son los extraterrestres. Son peligrosos y si se acercan a ti absorberán parte de tu energía. Aléjate de ellos o líquidalos con tu arma. Los hay de varios tipos, algunos más peligrosos que otros, y van apareciendo a medida que avanza el juego y vas activando las zonas. Los que aparecen al principio son bastante torpes e inofensivos, tienen poca inteligencia y no detectan tu presencia más que cuando chocan contigo. A partir de que activas la primera zona aparecen los ratones mecánicos, que son más rápidos y capaces de seguir tu rastro. Más tarde aparece ya un tercer tipo de martianoids, que aunque un poco más lento que los anteriores, es también capaz de seguirte la pista y además destruye los radiofaros desconectados que encuentra a su paso.

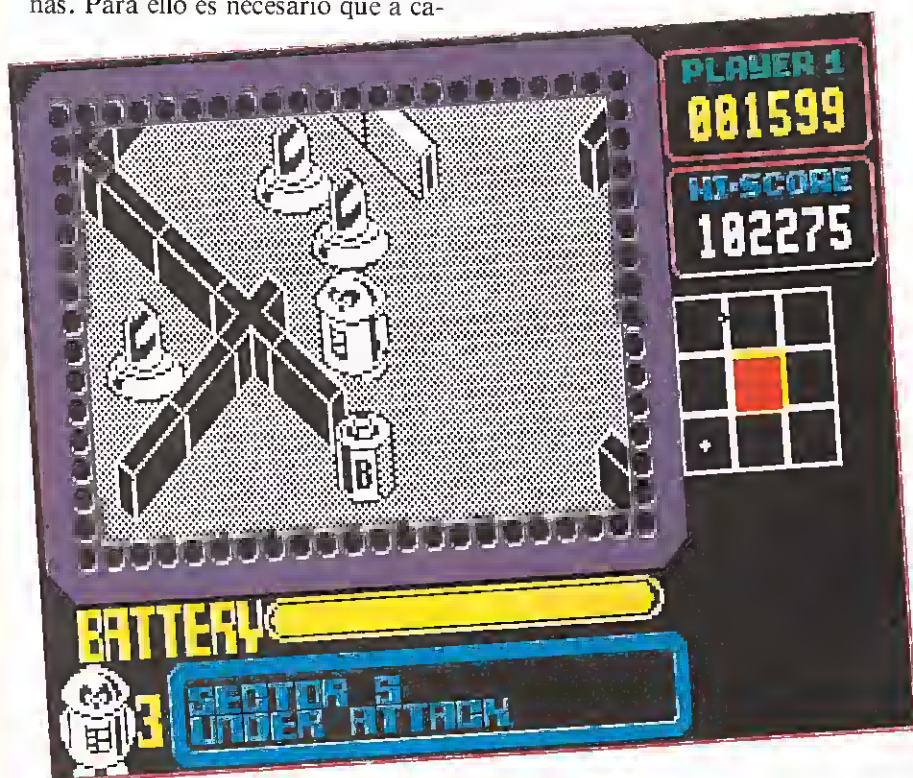
### El juego

Tu objetivo es activar las nueve zonas. Para ello es necesario que a ca-



da una de las respectivas unidades de recepción de cada zona llegue un programa emitido por cualquiera de las fuentes. Al mismo tiempo, debes evitar que las zonas sean destruidas. Una zona queda inhabilitada cuando tras varios ataques sobre la misma hayan sido destruidos todos los radiofaros de esa zona. Para evitar esto, en tu radar se indica la zona que está siendo atacada en cada momento, apareciendo ésta parpadeando en rojo y amarillo. Cada vez que un sector esté siendo atacado deberás ir allí y reponer unos cuantos radiofaros cuan-

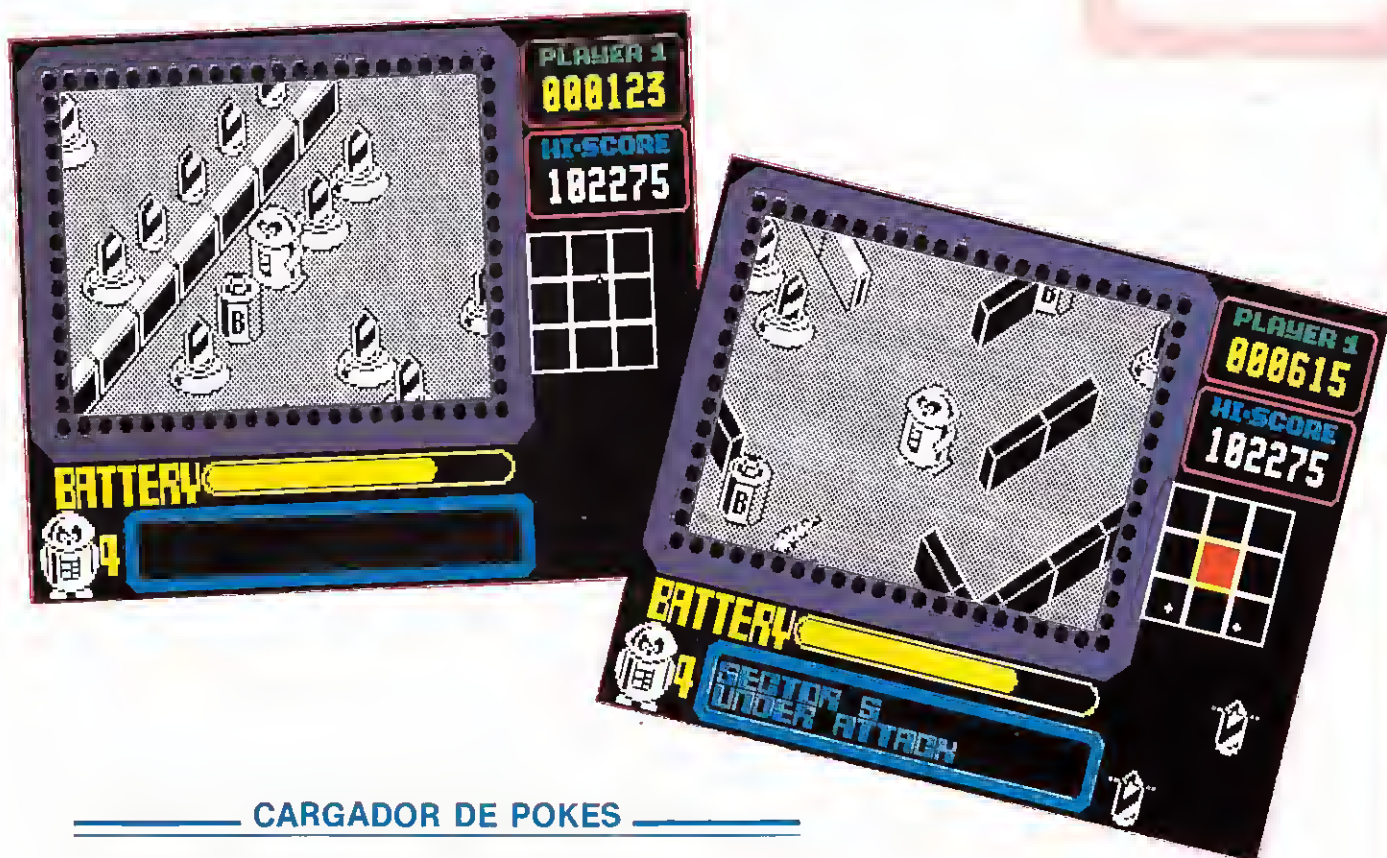
do acabe el ataque, para evitar que acaben con ella. Si una zona es destruida quedará roja para siempre en el radar. Además, sobre ella no podrás reponer radiofaros. Por otra parte, si un sector es activado, aparecerá en blanco en el radar. En cuanto un programa llega a su destino en una zona, no debes preocuparte más por ella. Resistirá los ataques por sí sola. Una vez que actives todas las zonas habrás pasado la primera fase y volverás a empezar. Cada vez que acabes una fase recibirás dos robots extra hasta un máximo de nueve.



### La forma de guiar a los programas

Desde el momento en que los programas son emitidos, vagan sin rumbo fijo por las zonas, cambiando su dirección cada vez que chocan con un radiofaro, una pared, o cualquier otro objeto que se interponga en su camino. Si chocan con un radiofaro o con una pared, girarán 90 grados. Si chocan contigo o con algún alienígena girarán 180 y volverán por donde venían. Teniendo en cuenta esto, es fácil prepararles el camino para que tuerzan según nos convenga. Para ello puedes, o bien reponer los radiofaros estropeados, o sencillamente utilizar los de repuesto sin activar, puesto que al chocar con éstos también tuercen 90 grados. Por último, debes intentar que los programas no se cuelen por los tubos de ventilación. Y tampoco deben quedar encerrados entre cuatro objetos, pues se destruirán.





## CARGADOR DE POKES

El cargador de pokes te será muy útil para resolver el juego. En primer lugar, te da la posibilidad de ponerle vidas infinitas, y en segundo lugar, evita que las zonas sean destruidas tras los sucesivos ataques.

El cargador es el listado que viene a continuación y que tendrás que copiar en

tu ordenador y grabar en un cassette mediante la instrucción siguiente: SAVE "MARTIAN" LINE 1.

Para sacar el juego con el cargador de pokes, pon la cinta donde grabes este listado en el cassette y carga este programa. Una vez hecho esto, pon la cinta original y déjalo seguir hasta que se ejecute.

## LISTADO SPECTRUM

```
1 INK 0: PAPER 0: BORDER 0: C
LEAR 24576: LOAD ""CODE : PRINT
USR 24576: PRINT AT 0,0: LOAD
CODE : POKE 43456,0: POKE 46793,
0: POKE 41771,201: PRINT USR 245
76
```

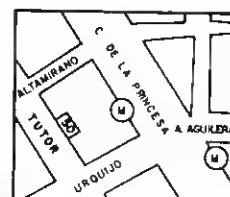
## POKES

```
POKE 43456,0 } Vidas infinitas
POKE 46793,0 }
POKE 41771,201 } Evita la destrucción de las zonas.
```





# COCONUT INFORMATICA



TUTOR, 50  
28008 MADRID  
METRO: ARGÜELLES  
Tel.: (91) 248 54 81  
ABIERTO DE 10 a 2  
Y DE 4 a 8 DE  
LUNES A SÁBADO

**EL UNIVERSO DEL «SOFTWARE» ESTÁ EN COCONUT**  
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES  
EXCLUSIVIDADES • IMPORTACIONES  
LOS MEJORES PRECIOS  
¡¡VEN A VISITARNOS O ESCRÍBENOS!!

## AMSTRAD

## SPECTRUM

## MSX

MULTIFACE TWO	1.6500
DISCOLOGY	7.000-D
AUF W. MONTY	875
AUF W. MONTY	2.250D
ARKANDID	875
ARKANOIO	2.250-D
ACE OF ACES	1.200
ACE OF ACES	2.250-D
ARMY MOVES	875
ARMY MOVES	2.250-D
ACRO JET	1.200
ACRO JET	2.250-D
ALIENS	880
BREAKTHRU	875
BACTRON	995
BACTRON	2.695-D
BILLY BARRIOBAJERO	995
CRAY 5	875
CRAY 5	2.250D
COBRA	875
COBRA	2.250-D
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
ORAGON'S LAIR	875
ORAGON'S LAIR	2.250-D
DRAGDN'S LAIR 2	875
DRAGON'S LAIR 2	2.250-D
EXPRESS RAIDER	875
EXPRESS RAIDER	2.250D
EXPLORER	880
GOLPE P. CHINA	875
GAME OVER	875
GAME OVER	2.250-D
GAUNTLET	875
GAUNTLET	2.250-D
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
GHOSTS'N GOBLINS	875
GHOSTS'N GOBLINS	2.800-D
HEAD OVER HEELS	875
LEADER BOARD	1.200
LEADER BOARD	2.250-D
LAST MISSION	995
LAST MISSION	1.950-D
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400

LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
MARTIANOIDS	875
MARTIANOIDS	2.250D
MILLION 3	1.750
MILLION 3	2.750-D
MGT	995
NOSFERATU	875
NEMESIS	2.000
PALITRON	875
RANARAMA	875
RANARAMA	2.250-D
SABOTEUR II	875
SABOTEUR II	2.250-D
SPIRITS	875
SPIRITS	2.250-D
SAILING	880
SIGMA 7	875
TARZAN	875
TARZAN	2.250-D
TWO ON TWO	880
TENNIS 30	995
TRIVIAL PURSUIT	3.400
WAR LOCK	875
WINTER GAMES	875
ZOMBI	2.800-D
500 CC GRAND PRIX	995
10 FRAME	1.200

PCW 8256-8512

AFTER SHOCK	4.500
BATMAN	3.200
BRUNO BOXING	4.200
CYRUS II CHESS	3.200
FAIRLIGHT	3.400
HEAD OVER HEELS	3.500
LEADER BOARD	3.500
S. BELLE/AIR CONTROL	3.500
STRIKE FORCE HARRIER	4.200
STAR GLIDER	5.800
TOMAHAWK	4.200
JOYSTICK + INTERFACE	7.000
LAPIZ OPTICO	15.000

PHOENIX II-E	6.500
ARKANOID	875
ACROJET	1.200
ARMY MOVES	875
ASTERIX	875
ACE OF ACES	1.200
ANTIRIAD	1.200
AUF W. MONTY	875
ARQUIMIDES XXI	875
ALIENS	880
BREAKTHRU	875
BAZOOKABILL	875
COMMANDO	875
COLOSSUS CHESS 4	875
COBRA	875
COSA NOSTRA	1.400
DRAGON'S LAIR II	875
DRAGON'S LAIR	875
DOUSTIN	875
DEEP STRIKE	875
EXPRESS RIDER	855
ENDURC RACER	880
EXPLORER	880
FIST II	875
GOLPE P. CHINA	880
GHOSTS'N GOBLINS	875
GAUNTLET	875
GOONIES	875
GREAT ESCAPE	875
HEAD OVER HEELS	875
HOWARD THE DUCK	880
INSPECTOR GADGET	875
IMPOSSIBALL	875
JAIL BREAK	2.000
KRAKOUT	875
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LEADER BOARD	1.200
MARTIANOIDS	875
MISTERIO DEL NILO	1.400
MARADONA (FUTBOL)	950
MILLION 3	1.750
MERMAID MADNESS	880
NEMESIS	2.000
NOSFERATU	875
NIGHTMARE RALLY	875
FAIRLIGHT II	875

ORBIX	875
PAPER BOY	1.200
PRODIGY	880
RANARAMA	875
SURVIVOR	875
SABOTEUR II	875
SPIRITS	875
STAR RIDER II	880
SAILING	880
SKY RUNNER	875
SHOCKWAY RIDER	875
SIGMA 7	875
SHORT CIRCUIT	875
SHADOW SKIMMER	875
SILENT SERVICE	1.200
SUPER CYCLE	1.450
SHADLINS ROAD	875
SUPER SOCCER	875
SCOOBY DOO	1.200
THRONE OF FIRE	875
TARZAN	875
TWO ON TWO	880
TOP GUN	875
TERRA CRESTA	875
TRIVIAL PURSUIT	3.400
THANATOS	875
T T RACER	1.200
UCHI MATA	875
URIDIUM	875
WINTER GAMES	875
WORLD SERIES BASKET	875
XEVIOUS	875
1942	1.200

### JOYSTICKS

QUICK SHOT I	1.100
QUICK SHOT II	1.500
QUICK SHOT II TURBO	3.200
PRD 5000	3.400
MOONRAKER (AMSTRAD)	3.400
DISKETTE 3"	700

- IVA INCLUIDO
- TOMAMOS TUS PEDIDOS POR TELÉFONO

COLT 36	875
ARKANOID	875
AUF W. MONTY	875
AVENGER	875
BATMAN	875
BINARY LAND	875
CAMELOT WARRIORS	875
CYBERUN	875
COSA NOSTRA	1.400
COSA NOSTRA	2.400-D
DYNAMITE OAN	875
DESOLATOR	875
DAMBUSTERS	1.200
DOONKY KONG	875
FERNANDO MARTIN	
BASKET	875
FUTURE KNIGHT	875
FLIGHT PATH 737	1.200
GAUNTLET	875
HEAD OVER HEELS	875
INTERNATIONAL KARATE	995
LAST MISSION	995
LIVINGSTONE SUPONGO	1.400
LIVINGSTONE SUPONGO	2.400-D
LAS 3 LUCES DE G	875
MARTIANOIDS	875
PHANTOMAS II	875
PENTAGRAM	875
SURVIVOR	875
SPIRITS	875
SNOWMAN	875
SPIRITFIRE 40	875
SORCERY	1.400
SUPER SELLERS	2.400
TRAILBLAZER	875
VACUAMANIA	875
WHO DARES WINS II	1.400
BANANAS	4.000-K
GREEN BERET	4.500-K
GOONIES	4.500-K
KNIGHT MARE	4.500-K
KONAMI SOCCER	4.500-K
MONKY ACADEMY	4.500-K
NEMESIS	4.500-K
PAIRS	4.000-K
YIE AR KUNG FU	4.500-K

K = CARTUCHO  
D = DISCO

CUPÓN DE PEDIDO POR CORREO A ENVIAR A: COCONUT INFORMATICA. TUTOR, 50, BAJO DCHA. 28008 MADRID.

NOMBRE/APELLIDOS: .....

DIRECCIÓN COMPLETA: .....

TEL: .....

TÍTULOS: .....

AMSTRAD ☐

SPECTRUM ☐

MSX ☐

PRECIO: .....

GASTOS DE ENVÍO

200

TOTAL: .....

FORMA DE PAGO:



POR CHEQUE (A NOMBRE DE COCONUT INFORMATICA)



CONTRA REEMBOLSO



# TE ATREVES... CON ESTOS TRES?

Hasta ahora habías vencido fácilmente,  
pero ha llegado la hora de  
enfrentarte con algo realmente fuerte,  
donde tendrás que utilizar todo tu poder.  
Acepta el reto... ¡ATREVETE!



**C**apos, mafiosos y familias controlan la ciudad. Estás solo contra todos ellos. Vencerlos no es cosa fácil, es...

**Cosa Nostra.**

**L**a jungla, fieras salvajes, cataratas, templos malditos, caníbales. Con ingenio y astucia encontrarás en el corazón de Africa al perdido

**Livingstone, supongo.**

**T**iempos futuros, peligros desconocidos. Retorno a la tierra, una misión casi imposible. Esta puede ser tu

**Ultima Misión.**

VERSIONES PARA: SPECTRUM, AMSTRAD, MSX Livingstone también COMMODORE

**OPERA** *SOFT*

Pza. Santa Catalina de los Donados, 3, 4.º Dcha  
28013 Madrid – Tel.: 241 92 70/241 96 82

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATICA Cl. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09





D'Angel 87

# SABOTEUR II

Si la primera misión te pareció difícil y al límite de tus posibilidades, olvídate de ésta. Pero si, por el contrario, te supo a poco y tienes ganas de encontrar mayores dificultades para demostrar tu habilidad, no lo dudes, éste es tu juego.

JAVIER NIETO



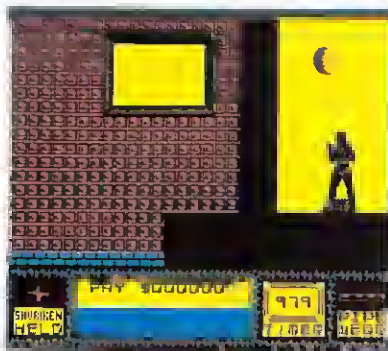
**E**l misterioso grupo, compuesto por personas de gran importancia e influencia, se reunía de nuevo para ultimar los detalles de su plan de sabotaje. La primera parte del plan consistía en introducir en la base enemiga una serie de cajas que contenían armas y unas piezas de papel de registro distribuidas en ellas. Esto ya se había llevado a cabo con un relativo éxito, ya que, aunque se consiguió introducirlas, no se logró colocarlas en su sitio exacto, porque los hombres encargados de la tarea fueron descubiertos y eliminados antes de llegar a su punto de destino.

El siguiente paso consistía en localizar al Ninja, que desde un primer momento fue el hombre elegido para realizar el trabajo. Todos pensaban que era el único que tenía alguna posibilidad de éxito en una misión tan difícil, contando, además, con que al no haberse podido completar por entero la primera parte de la misión, las posibilidades disminuían considerablemente. Se habían tenido noticias de que el Ninja se encontraba en Río de Janeiro. En la reunión se decidió que dos miembros del grupo se trasladasen allí y consiguieran sus servicios a cualquier precio, de lo contrario el sabotaje estaba condenado al fracaso antes de empezar.

Una vez en Río, y después de dos días de gastar mucho dinero en investigaciones y sobornos, para conseguir ponerse en contacto con él, fue el propio Ninja el que les localizó a ellos. Los citó en un lugar secreto para saber por qué tenían tanto interés en verle. Éstos le expusie-







ron su plan y le ofrecieron como recompensa una cantidad astronómica. Su desesperación fue mayúscula cuando se negó rotundamente a hacerlo. Les contó que después de su última misión por tierras africanas, en la que se libró de forma milagrosa en el último segundo de servir de postre a una tribu de caníbales, había recapacitado sobre la vida que llevaba hasta entonces y decidió que ya era hora de retirarse y disfrutar lo ganado hasta entonces con sus trabajos. No obstante les dio una pequeña esperanza; en el plazo de dos días les mandaría a su mejor alumno para que se encargara del trabajo.

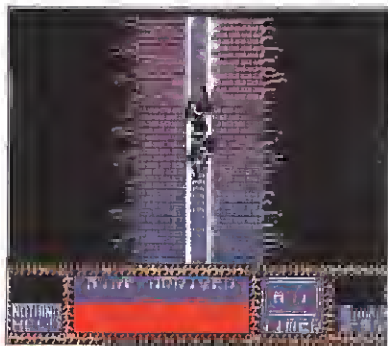
Transcurridos los dos días, el grupo se encontraba reunido de nuevo esperando impacientemente que dieran las diez, hora en que se esperaba la llegada del alumno. Daban las diez en el reloj cuando por fin apareció. Se quedaron de piedra, no eran capaces de articular palabra; el ceñido traje negro, que resaltaba más las curvas de su escultural cuerpo, no dejaba lugar a dudas, se trataba de una mujer. Todos pensaban lo mismo, si al Ninja no le ofrecían demasiadas posibilidades, qué podía hacer ella. Pero nadie dijo nada, no era momento de dudar, el tiem-

po apremiaba, tendrían que confiar.

Por fin la operación se puso en marcha, ellos ya habían cumplido con su parte, sólo les quedaba esperar.

## EL JUEGO

Comienza con la llegada de nuestra heroína por el aire, gracias a un ala delta, evitando de esta manera todos los ruidos para aprovechar el factor sorpresa. Desde el ala delta se puede dejar caer en distintos puntos de



la base y una vez que tome contacto con el suelo comenzará su misión, variando según el nivel en que se encuentre. Aun así, todas las misiones acaban igual, debe escapar por los túneles unas veces andando y otras utilizando una motocicleta.

Para conseguir esto, sólo tendrá que dar vueltas por un inmenso edificio en el que resulta facilísimo perderse, pasar por unos túneles en los que es todavía más fácil despistarse que en la parte de arriba, nadar, hacer equilibrios por finos cables, y muchas más originalidades. Todo esto sin olvidar a los guardias que custodian el edificio, sus mortíferos perros y algún que otro inconveniente más, como la

limitación de tiempo y las vallas eléctricas. Para conseguir todo esto cuenta con su gran agilidad, una increíble maestría en las artes marciales y las cajas con armas que habían introducido en el edificio.

## EL MARCADOR

Está dividido en cinco partes que de izquierda a derecha son:

— Un cuadrado que nos indica el objeto que llevamos y que nos sirve de ayuda.

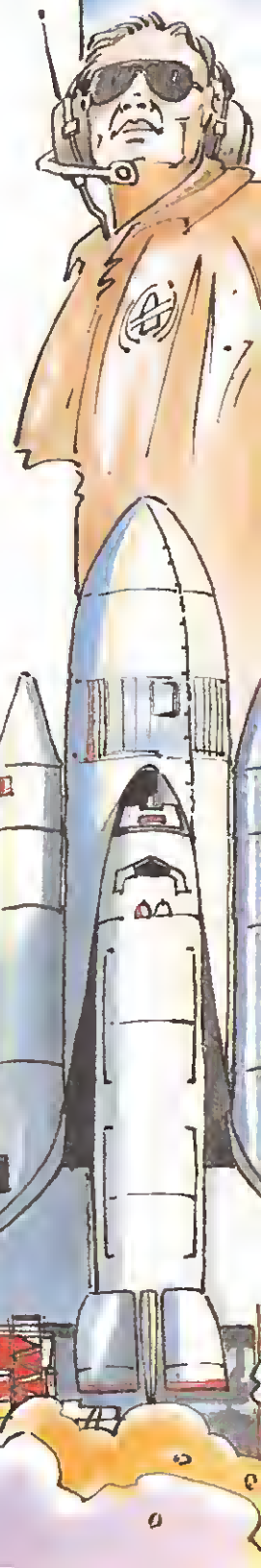
— Una parte central dividida en dos. En la superior hay un marcador que nos indica los puntos que llevamos, en otras ocasiones aparecen en él mensajes de ayuda, como por ejemplo, informándonos de que el tiempo es corto, o que nos acercamos a la motocicleta. Cada vez que consigamos una pieza de papel de registro ésta aparecerá reflejada debajo del marcador de puntuación. La parte inferior de este marcador central nos indica la energía que tenemos, la cual disminuirá cuando nos ataquen, y podrá ser recuperada quedándonos parados en alguna habitación.

— Un marcador de tiempo, que es el que tenemos para realizar la misión.

— Un cuadrado que nos indica si tenemos algún objeto cerca que nos pueda servir de ayuda.

## LAS CAJAS

Son fundamentales en este juego. Contienen diversos objetos para atacar a los enemigos, como dagas, llaves, tubos y shuriken. También contie-





**Amstrad**

```

10 REM Cargador cinta SABOTEUR 2 by A.C.
1.
20 REM
30 MEMORY &3FFF: INPUT "Energia infinita (
S/N) : ", a$: IF UPPER$(a$) = "S" THEN POKE
0,0
40 INPUT "Tiempo infinito (S/N) : ", a$: IF
UPPER$(a$) = "S" THEN POKE 1,0
50 LOAD "SABOTEUR 2", &4300: POKE &437E, &E:
POKE &437F, &A3: FOR I = &A300 TO &A323: READ
a$: POKE I, VAL("&" + a$): NEXT: CALL &A300
60 DATA 21,0,43,11,0,3,1,0,1,ED,B0,C3,0,
3,3A,0,0,B7,20,3,32,E,96,3A,1,0,B7,C2,0,
4,32,FA,33,C3,0,4

```

**Pokes SABOTEUR 2 by A.C.I.**

Energia : POKE &960E, 0  
 Tiempo : POKE &33FA, 0

**Codigos de misiones**

SATORI : nivel 9  
 DIM MAK : nivel 8  
 MI LU KATA : nivel 7  
 GENIN : nivel 6  
 SAIMEJITSU : nivel 5  
 KUJI KIRI : nivel 4  
 KIME : nivel 3  
 JONIN : nivel 2

nen interrogaciones que pueden ser útiles para atacar a los guardias o piezas de papel de registro necesarias para completar las misiones. Cuando en una misión nos pidan un número determinado de piezas de papel de registro éstas irán apareciendo en el marcador según las consigamos, siendo la úl-

tima de color verde, lo que indica que ya tenemos el número necesario.

**LOS NIVELES**

Son nueve. Las dificultades, como es lógico, irán aumentando según se suba de nivel.

Cada nivel tiene una clave de acceso. Para el primero es necesario pulsar enter y cumplir correctamente los objetivos de este nivel para que al final de la misión nos aparezca en la pantalla la clave de acceso para pasar al nivel siguiente.

Se puede conseguir escapar del edificio sin completar la misión, pero en este caso no nos aparecerá la clave necesaria.

**Claves y misiones:**

1. «ENTER». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

2. «JONIN». Matar enemigos y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 900.

3. «KIME». Matar enemigos, conseguir 2 piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 800.

4. «KUJI KIRI». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir cinco piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 750.

5. «SAIMEJITSU». Matar enemigos,

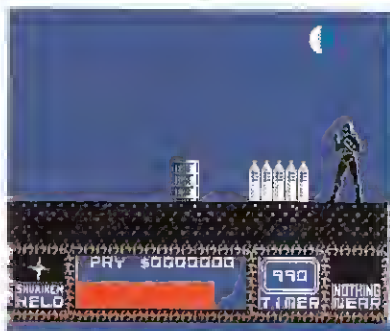




deselectrificar la valla de salida, conseguir siete piezas de papel de registro y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 700.

6. «GENIN». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir nueve piezas de papel de registro situándolas en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 650.

7. «MI-LU-KATA». Matar enemigos, conseguir 11 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles. Tiempo 600.



8. «DIM MAK». Matar enemigos, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 550.

9. «SATORI». Matar enemigos, deselectrificar la valla de salida, conseguir 14 piezas de papel de registro situándolos en la consola del misil y escapar del edificio por los túneles destruyendo la valla con la motocicleta. Tiempo 999.

## LOS MOVIMIENTOS

Tenemos cinco teclas de con-

trol: izquierda, derecha, arriba, abajo y disparo. La finalidad de las dos primeras es evidente. La tecla de arriba sirve si hay alguna escalera para subir por ella y si no la hay para lanzar una patada. Si se la pulsa cuando nuestro personaje se dirige hacia la izquierda o la derecha éste dará un salto, en la dirección que vaya dando vueltas por el aire.

La tecla de abajo sirve para bajar escaleras, si las hay, de lo contrario al pulsarla nuestro personaje se agachará. Si cuando estamos agachados pulsamos la tecla de disparo lanzaremos una patada y un puñetazo a la vez desde esa misma posición.

La tecla de disparo, aparte de las anteriores, tiene varias funciones más. Si se pulsa cuando está cerca un enemigo lanza un puñetazo, si estamos un poco más alejados y tenemos algún arma sirve para lanzarla. Pulsándola, cuando nos dirigimos hacia la izquierda o la derecha, lanzamos una patada a la vez que saltamos.

También sirve para coger armas, en caso de que no tengamos, o cambiarlas por la que llevamos. Para realizar esta última operación sólo se necesita pulsar la tecla de disparo cuando

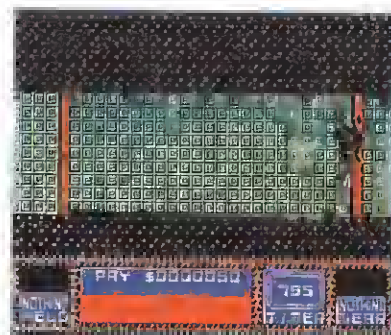
## Spectrum

```
10 CLEAR 25100-1: PAPER 0: BOR
DER 0: CLS: LOAD ""SCREEN": PO
KE 23739,111: LOAD ""CODE": POKE
61340,201: POKE 37122,0: RANDOM
IZE USR 25100
```

Pokes SABOTEUR 2

Energía: Poke 61340,201

Tiempo: Poke 37122,0



aparezca algún arma o interrogación en el marcador de la derecha. Si la interrogación fuera una pieza de papel de registro, al pulsar la tecla de disparo ésta aparecerá reflejada debajo de los puntos que llevamos, de no serlo aparecerá la interrogación en el marcador de ayudas.

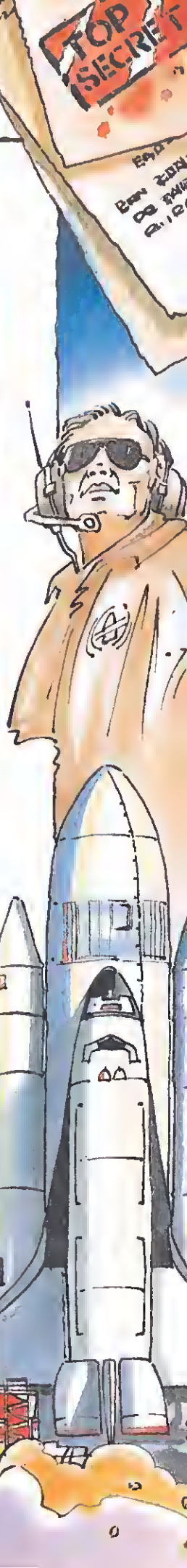
Para poner en marcha la motocicleta tenemos que colocarnos a la altura del sillín y en la misma dirección que ella, pulsar la tecla de disparo.

## LOS PELIGROS

Durante toda la misión tendremos que luchar contra los guardias que lanzan patadas, puñetazos y disparos contra nosotros. Cada vez que nos alcanzan nos irán descontando energía hasta que consigan eliminarnos. Tenemos que estar muy atentos para evitar sus disparos con el lanzallamas, ya que si nos atacan con él perderemos la energía más rápidamente.

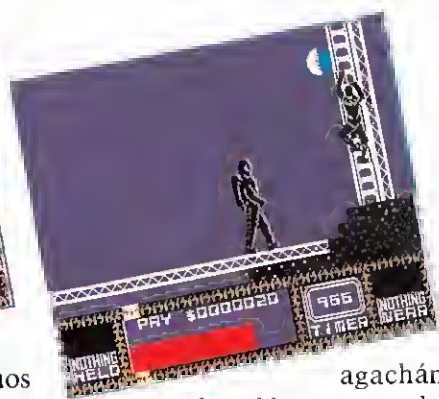
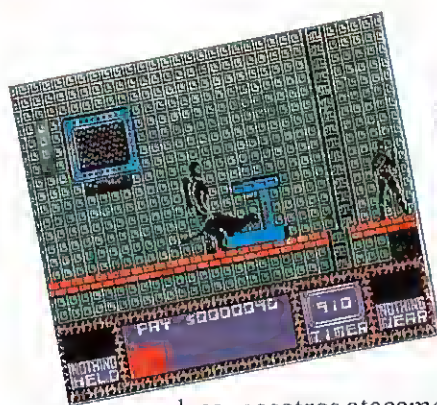
También hay enormes perros adiestrados para matar, sólo podemos eliminarlos golpeándolos desde la posición de agachado.

Esta posición es también la más adecuada para combatir a los guardias, ya que a la vez que esquivamos alguno de sus





D'Angel 87



golpes, nosotros atacamos conjuntamente con el pie y la mano.

Los perros sólo nos atacan con la boca, lo cual quiere decir que si dejamos que nos adelanten un poco cuando nos persiguen, de forma que nosotros quedemos por detrás de su cabeza, no sufriremos ningún daño.

Con los guardias es conveniente colocarnos muy cerca de ellos, evitando de esta manera muchos de sus golpes. Siempre que nos encontremos en una posición lo bastante cercana a ellos como para combatir cuerpo a cuerpo no utilizarán el lanzallamas.

En los túneles naturales, es decir en los que sus bordes no son regulares, se producen disparos constantemente, a los que se puede esquivar

agachándose,

el problema es que los mismos son muy difíciles de distinguir.

En algunas de las misiones la valla de salida está electrificada y hay que desconectarla antes de atravesarla con la moto.

### NOTAS IMPORTANTES

Antes de comenzar a jugar es importante que te fijes en el mapa para localizar las siguientes cosas:

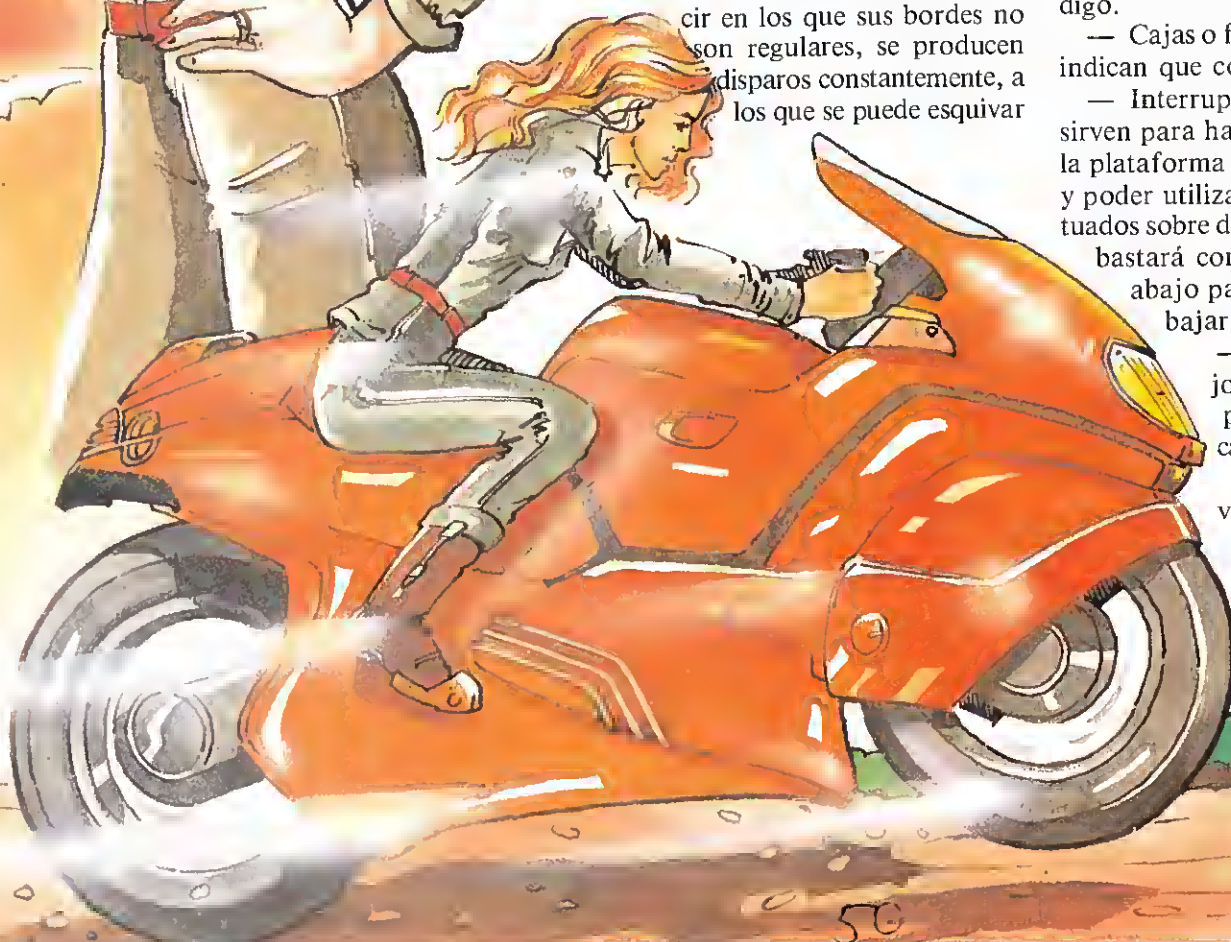
- Cajas o flechas rojas, que indican que en ellas hay armas y alguna pieza de papel de código.

- Cajas o flechas azules, que indican que contienen armas.

- Interruptores azules, que sirven para hacer subir o bajar la plataforma de los ascensores y poder utilizarlos. Una vez situados sobre dichas plataformas bastará con pulsar arriba o abajo para poder subir o bajar.

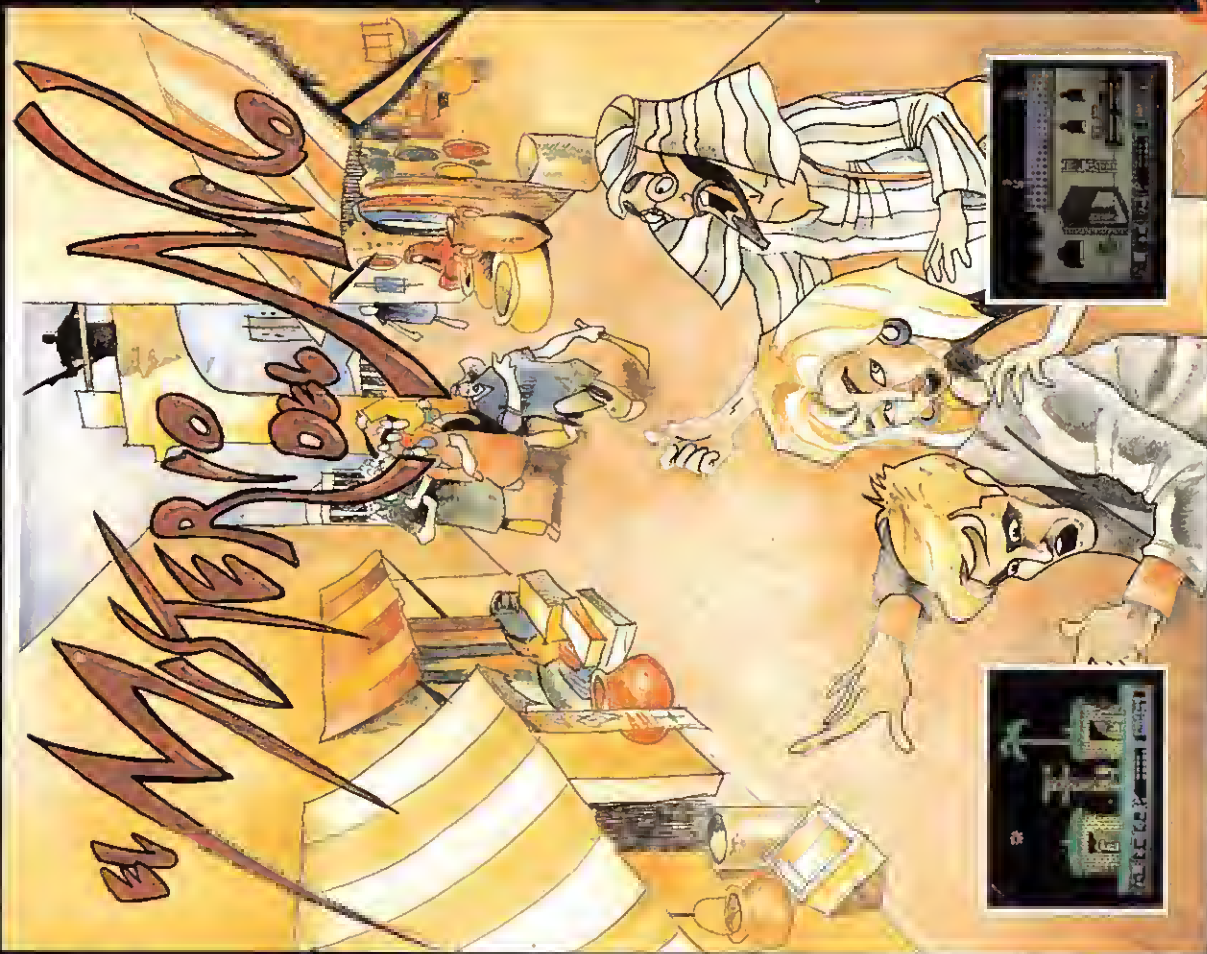
- Interruptor rojo, que sirve para poder deselectrificar la valla de salida.

- Interruptor verde, que es la consola de misiles donde hay que introducir las piezas de papel de registro.

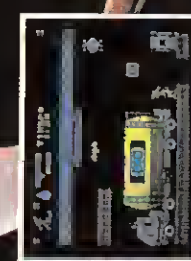
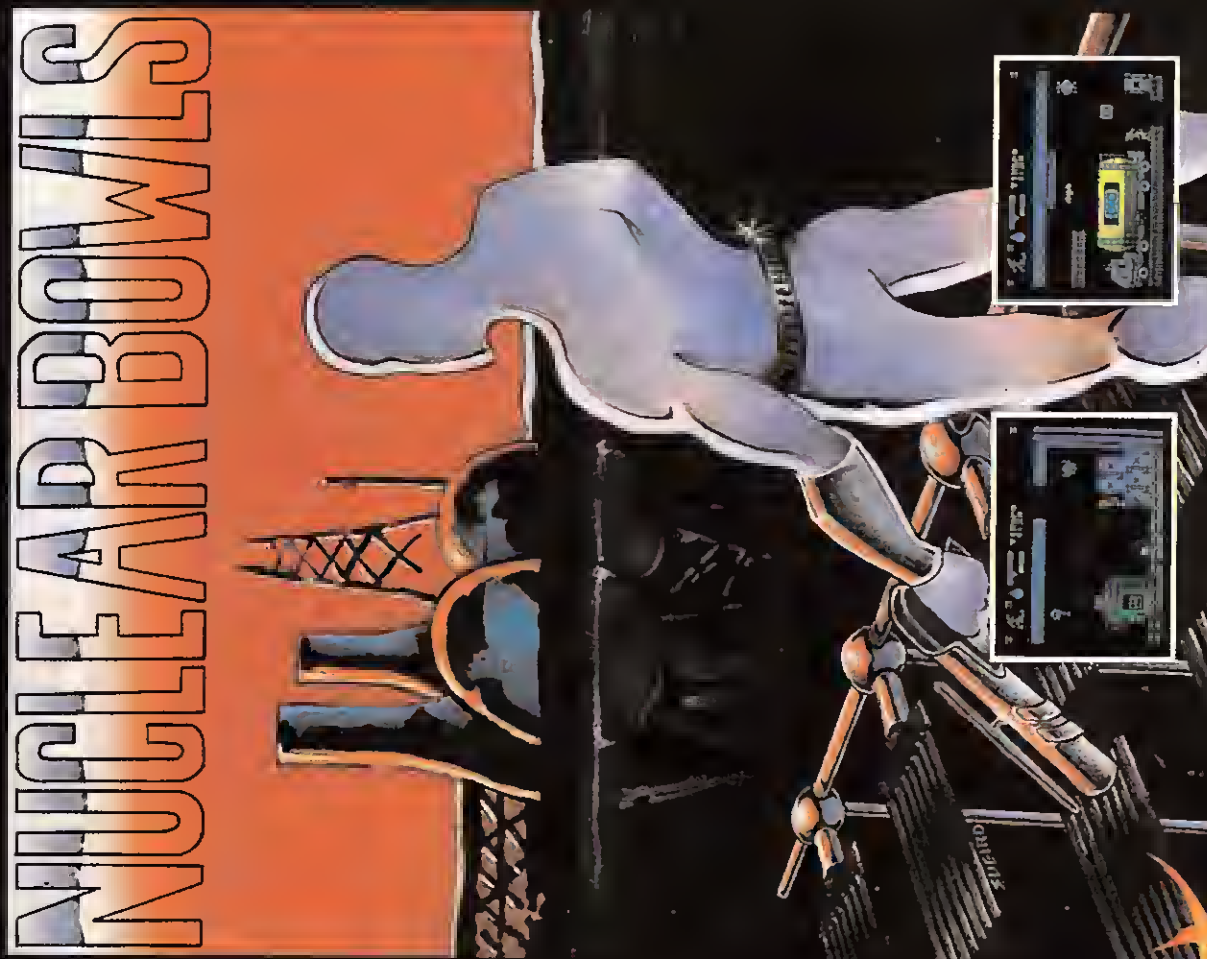




LAS ESTRELLAS DE ZIGURAT:



Los autores de "SIR FRED" te presentan su nueva creación: Si buscas ACCION sin límites y recorrer los paisajes africanos en una trágica fuga, EL MISTERIO DEL NILO es tu video-aventura.



...ALERTA ROJA... ALERTA ROJA...  
...ALERTA ROJA... ALERTA ROJA...  
Queda poco tiempo para reparar el reactor de la central nuclear más potente de la Tierra. Aprovechalo...



ZIGURAT SOFTWARE ESPAÑOL  
Avda. Cardenal Herrera Oria, 163  
29034 MADRID Tfn. (91) 201 84 89

Disponible: SPECTRUM-AMSTRAD-MSX

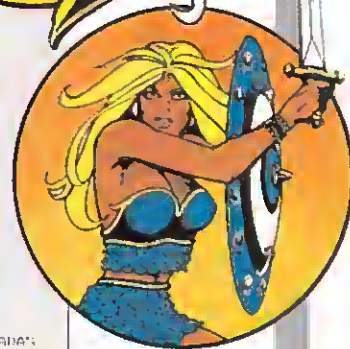
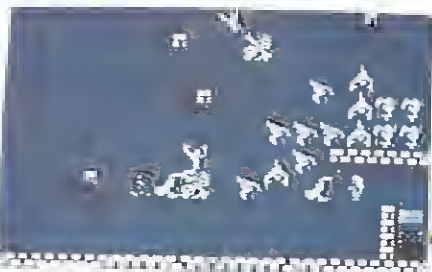
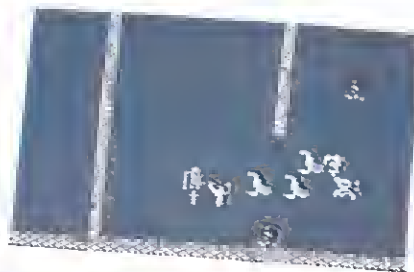
«Gauntlet» es el más claro ejemplo de cómo pasar muchas horas ante el ordenador sin conocer eso que algunos definen como aburrimiento crónico.

El objetivo de este juego, adaptación del mismo título en las máquinas recreativas, es practicar el sano «vicio» de acumular puntos. Para ello nada mejor que recorrer con paciencia y habilidad las más de 150 fases que componen el programa recogiendo tesoros, llaves y pócimas. Mientras que los dos primeros te servirán para aumentar tu puntuación y darte acceso a nuevos niveles; con las pócimas tus defensas se incrementarán considerablemente. Sólo un pequeño detalle puede enturbiar este panorama tan alentador: algunas pócimas, envenenadas para más señas, producirán el efecto contrario, pero no se puede pedir todo.

Si disfrutaste como loco con programas en la más pura línea Comandando, no tienes más remedio que enfrentarte a los variados enemigos que te presenta «Gauntlet». Soldados, demonios, fantasmas, brujos y lanzadores serán en esencia los incondicionales que te pondrán las cosas más difíciles. Sólo la muerte, léase personajillo pequeñajo coloreado por las llamas del infierno, te pondrá a prueba en una pelea en inferioridad de condiciones.

La posibilidad que brinda «Gauntlet» de seleccionar entre cuatro protagonistas dotados con cualidades bien diferenciadas, permite demostrar, una vez más, que nada como la coordinación entre dos buenos compañeros, o lo que traducido quiere decir que si pretendéis conocer muchas más fases, eligiendo la opción de dos jugadores, las características equilibradas de dos personajes harán de vosotros unos exploradores por los restos.

Con este cargador y un poco de habilidad por vuestra parte, «Gauntlet» no tendrá misterios para los usuarios de Commodore que no teman correr el riesgo de adquirir extraños tics producidos por un aloca-do disparo.



#### POKES GAUNTLET COMMODORE

TRAS UN RESET, INTRODUCIR:

- POE44072,44  
POE44781,44  
POE50757,44  
POE50767,44  
POE50814,44  
POE50824,44  
POE47657,0  
POE40517,0  
POE41020,0

PARA VITALIDAD INAGOTABLE

- POE276,169  
POE277,1  
POE278,157  
POE279,66  
POE280,185  
POE281,96  
POE47456,44  
POE47507,32  
POE47586,20  
POE47589,1

PARA LLAVES ILIMITADAS

- POE282,169  
POE283,1  
POE284,157  
POE285,68  
POE286,183  
POE287,96  
POE47593,44  
POE47526,32  
POE47527,26  
POE47528,1  
POE47563,32  
POE47564,36  
POE47565,1

PARA POCIMAS ILIMITADAS

- POE40960,68:SYS 32787 PARA EMPEZAR EL JUEGO

#### CARGADOR GAUNTLET

```
10 REM *** CARGADOR GAUNTLET
20 REM *** FOR F.V.C.
30 FOR #276TO392:READA:POKLT,A:G=S+1A:NEXT
35 IF#15756:THENPRINT"EROR EN LOS DATAS...":STOP
40 INPUT"VITALIDAD INAGOTABLE (S/N)":V:IFV# "N":THEN#58
45 POE519,44:POE522,44:POE525,44:POE528,44:POE534,44:POE537,44
46 POE540,44:POE543,44
50 INPUT"LLAVES ILIMITADAS (S/N)":L:IFL# "N":THEN#60
55 POE546,44:POE554,44:POE565,44:POE578,44
60 INPUT"POCIMAS ILIMITADAS (S/N)":P:IFP# "N":THEN#70
65 POE549,44:POE557,44:POE560,44:POE570,44:POE573,44:POE578,44:POE584,44
70 PRINT"LOCALA GAUNTLET EN EL DATASETTE Y PULSA SHIFT":WAIT60:1
72 POE816,32:POE817,1:LOAD
100 DATA 169,1,157,66,183,96,169,1,157,68,185,96,32,169,244,169,104,141
110 DATA 66,6,167,185,141,67,6,96,169,59,141,177,52,169,1,141,178,53
120 DATA 76,0,40,169,44,160,0,141,85,173,141,93,173,141,181,176,111,141
130 DATA 196,141,126,198,141,136,198,140,41,180,148,129,189,148,60,160,141,76
140 DATA 228,185,141,233,185,169,32,141,227,185,141,166,185,141,205,166,169,30,141
150 DATA 141,205,185,76,0,128,70,86,67
160 DATA 141,205,185,76,0,128,70,86,67
```

READY.

Commodore

# GAUNTLET™



**¡LOS  
JUEGOS  
SE HAN  
ESCAPADO  
DEL  
ORDENADOR!**



¡La locura programada no tiene fin! Por ejemplo: el Gran Prix te permite crear tus propios circuitos de carreras, tan difíciles como quieras. Light Phaser te ofrece la elección entre varios ejercicios de tiro y caza. Pero hay juegos en los que no puedes participar sin pasar antes difíciles pruebas.  
¿Lo lograrás?

## ¡SON MEGAVILLOSOS!

Los juegos son tan poderosos que no caben en el ordenador.

Hay dos tipos de software:

- Cartuchos de 1.048 K (1 Mega)
- Tarjetas de 256 K.

Y la consola Master System tiene estas características:

ROM: 128 K

RAM: 128 K

Colores: 64

Resolución gráfica: 256 columnas por 192 líneas.

Movimiento en pantalla: Derecha, izquierda, arriba, abajo, diagonal y parcial.

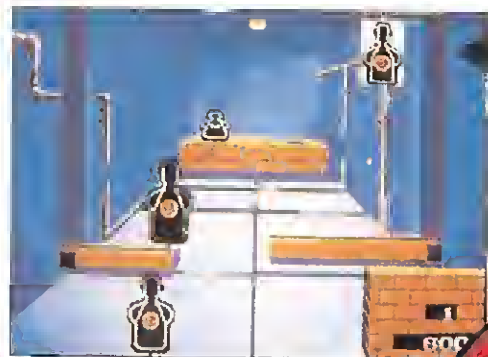
Audio: 3 generadores de sonido, con 4 octavas. 1 white noise.

Caracteres: 8x8 Píxeles, máximo 448.

Sprites: 8x8 Píxeles, máximo 256.

Salida de Imagen: RF o RGB.

Los precios son asombrosamente económicos: La consola Master System, por 29.000 Ptas. Las tarjetas de 256 K, por 2.990 Ptas. Los cartuchos de 1 Mega, por 4.790 Ptas. Y la pistola Light Phaser, con un cartucho gratis de 1 Mega con tres juegos de varias etapas, por 12.650 Ptas. Además, al adquirir tu consola Master System obtendrás de regalo la Tarjeta del famoso juego "Hang On", y además 2 Mandos, el Adaptador y el Transformador.



Master System, de

**SEGA**®

VIDEOJUEGO INTERACTIVO

Distribuido por PROEIN, S. A.

Velázquez, 10

Tel. 276 22 08/09 MADRID

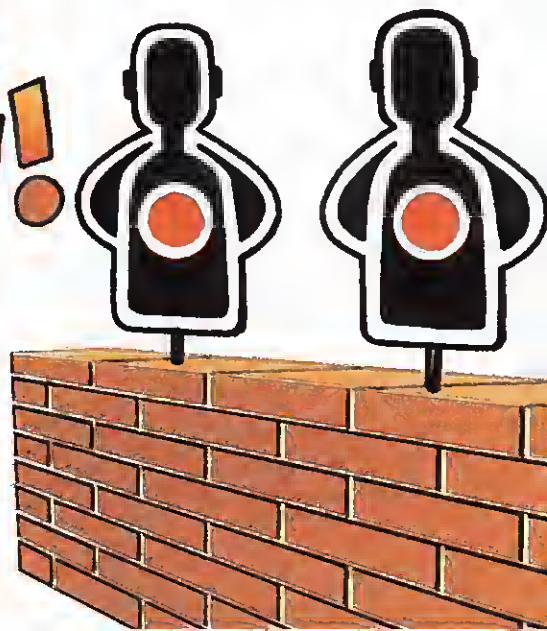


# ¡LOS JUEGOS SE HAN ESCAPADO DEL ORDENADOR!

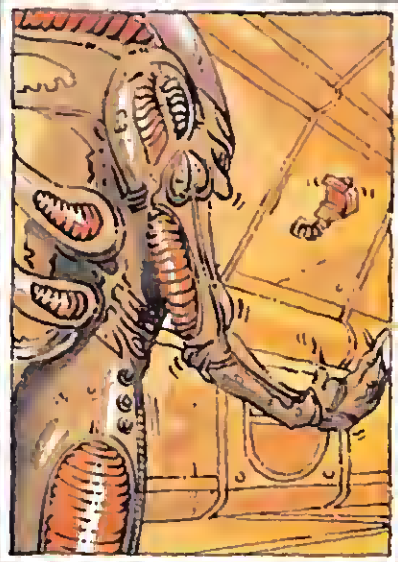
- ¡Cuidado! ¡Van a entrar en tu casa!
- ¡Comprendo lo que ha pasado! ¡El ordenador era poco para ellos!
- ¡Los videojuegos Sega crecen monstruosamente!
- ¡Alarma! ¡Sus potentes memorias de hasta DOS MEGABITS se enfrentan a nuestros imperfectos cerebros humanos!
- ¡Los he identificado! ¡Son iguales a los juegos Sega de los Salones Recreativos!
- ¡Su misma perfección de dibujo y colores!
- ¡Sus impresionantes sonidos! ¡Su interminable fantasía!
- ¡Si adquiero la consola "Sega Master System" mi televisor será invadido!
- ¡Estarás amenazado por las nuevas generaciones de juegos electrónicos! ¡Dispara!
- ¡Usaré la pistola Sega!
- ¡Dispara!
- ¡La pantalla responde con precisión a mis descargas!
- ¡Venciste!
- ¡Horror aparecen en el televisor nuevos seres fantásticos!
- ¡No puedo parar de jugar!
- ¡Dispara! ¡Dispara! ¡Dispara!



PAW!  
PAW!  
PAW!

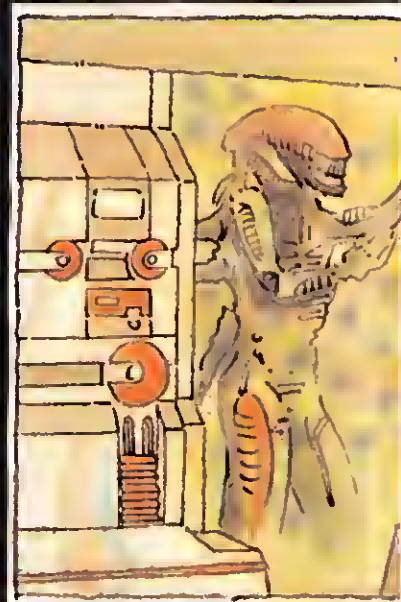


# Surv



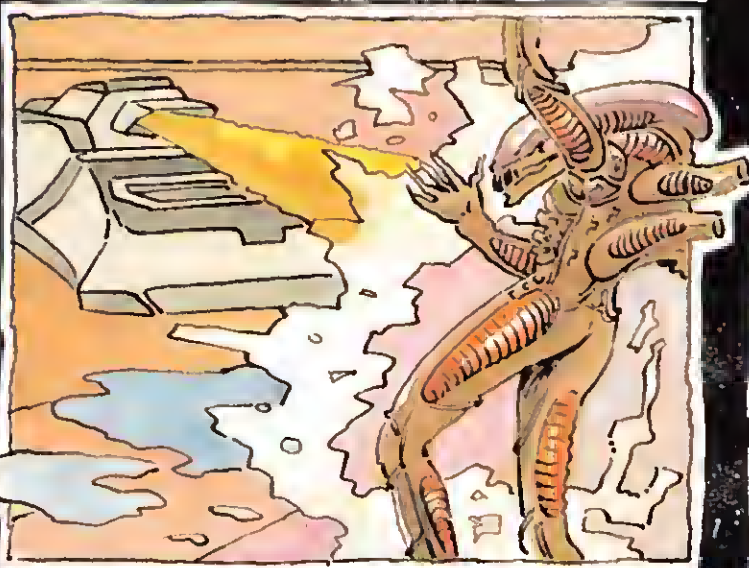
## LA NAVE

El alienígena llega a la nave botánica dispuesto a luchar con todas sus fuerzas por perpetuar una raza destinada a desaparecer. Los peligros que le acechan son innumerables.



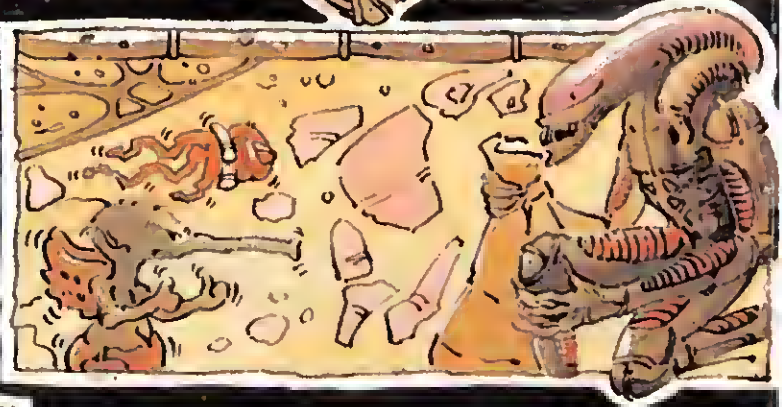
## ASCE

Sin apenas darse cuenta, se introduce dentro, lateral de la habitación, y comienza a ascender, cuál será su próximo destino.



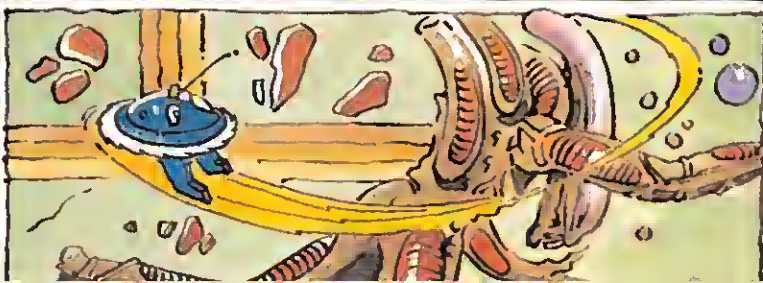
## INVERNADERO CON TANQUE

De pronto un tremendo fogonazo le deslumbra; un enorme tanque con láser aparece ante sus incrédulos y cansados ojos. Un salto le hace esquivar el segundo disparo. Un impacto más podría ser fatal.



## DECAPITADOR VOLANTE

Un nuevo peligro hace que su misión sea más difícil; un artefacto volador armado con poderosas cuchillas intenta cortarle el paso. No le queda más remedio que agacharse o la decapitación será segura.



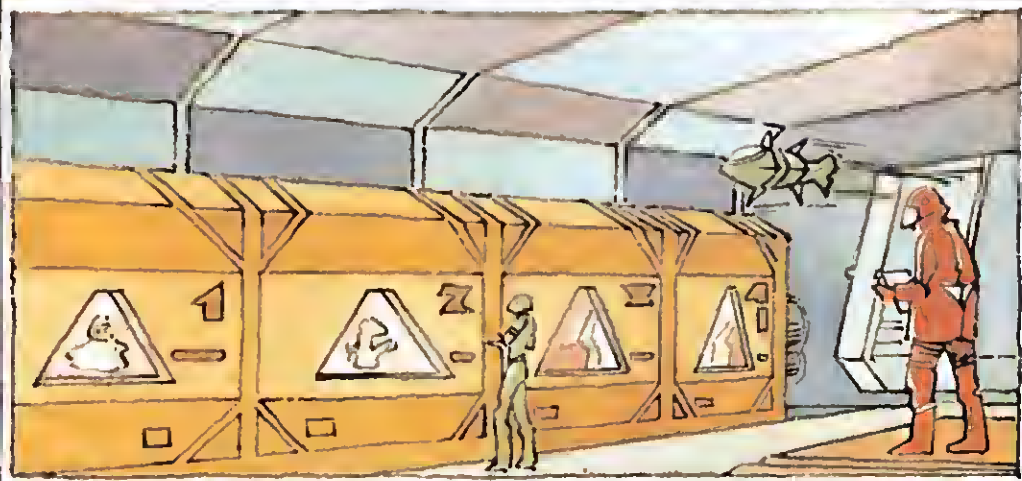


# IVOR



SOR  
de un ascensor de partículas, situado en un  
r envuelto en una nube de átomos sin saber

D'Angel 87



## INVERNADERO

Por fin descubre un inmenso invernadero donde los ingenieros de la nave almacenan millares de formas de vida de todo el universo. El contacto con ellos le está debilitando por momentos. Por suerte, el ácido paralizante que fluye de su boca es su arma más poderosa.



## PERSIGUIENDO A UN INGENIERO

El agotamiento es enorme. De repente, un ingeniero de la nave es descubierto por el alienígena. Se lanza a la persecución para devorárselo y poder recuperar fuerzas.



## LA INCUBADORA

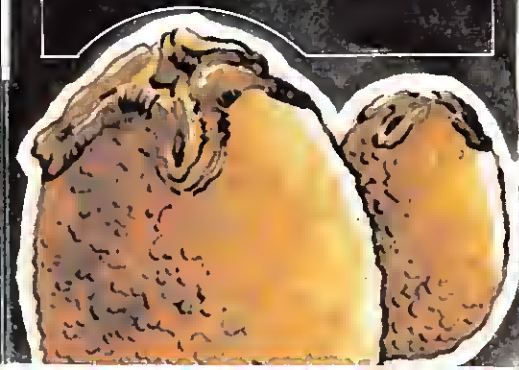
Por fin la suerte le ilumina. Una pequeña incubadora parpadea al fondo de la oscura habitación. A pesar de los numerosos enemigos, se lanza hacia ella para depositar una de las preciadas vainas que le harán sobrevivir. Ahora sólo resta encontrar las otras nueve incubadoras y tener fuerzas para llegar a ellas. El destino de su raza está en sus manos.

## NAVE CON REJILLA DE VENTILACIÓN

Huir es la solución, sus fuerzas se están debilitando por momentos. Una rejilla de ventilación de color blanco le da la idea y no duda ni un instante en agacharse para intentar atravesarla.

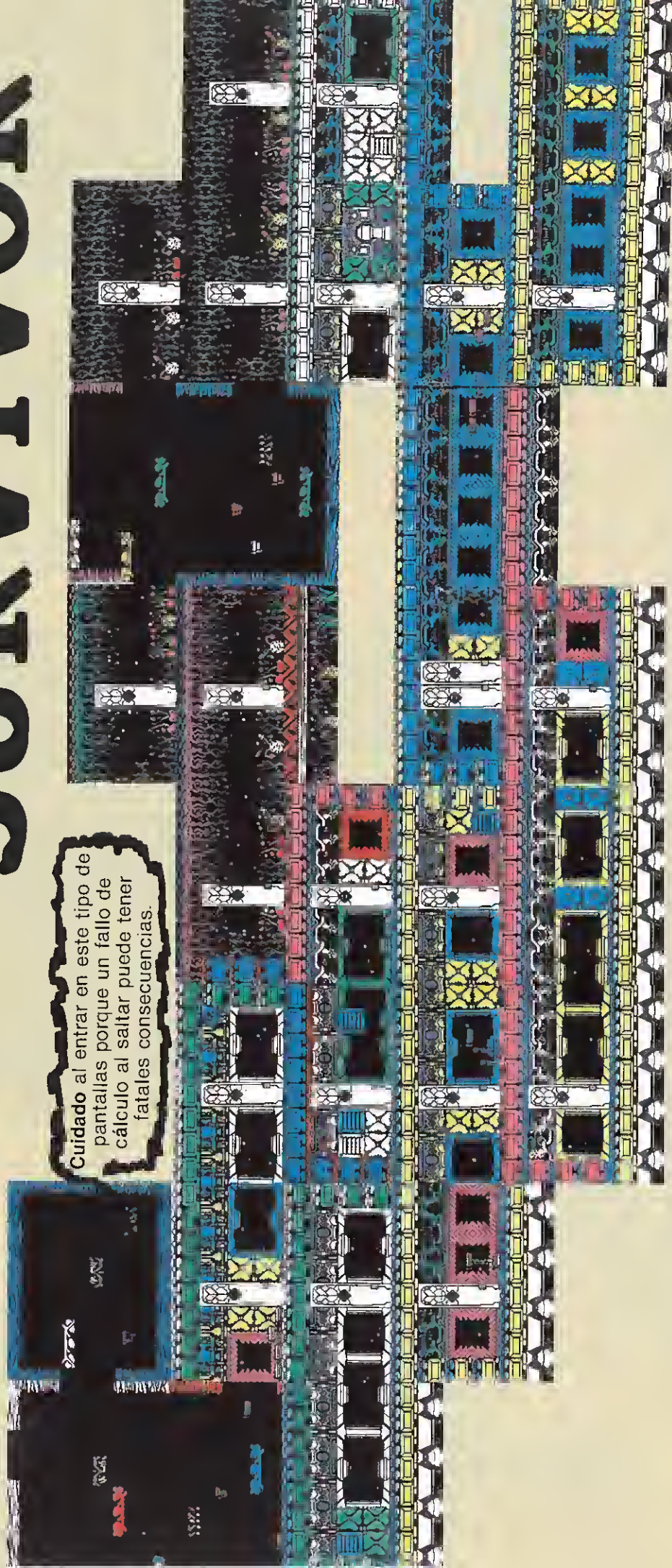
## CONDUCTO DE VENTILACIÓN

Por fin ha encontrado un medio de desplazarse rápidamente por la nave. Su carga, consistente en 10 vainas reproductoras, es demasiado pesada. Los conductos de ventilación son demasiado estrechos y le obligan a arriesgarse. Pero hay otros seres que también han encontrado ahí su medio y no le queda más remedio que evitarlos adhiriéndose al techo.





# SURVIVOR



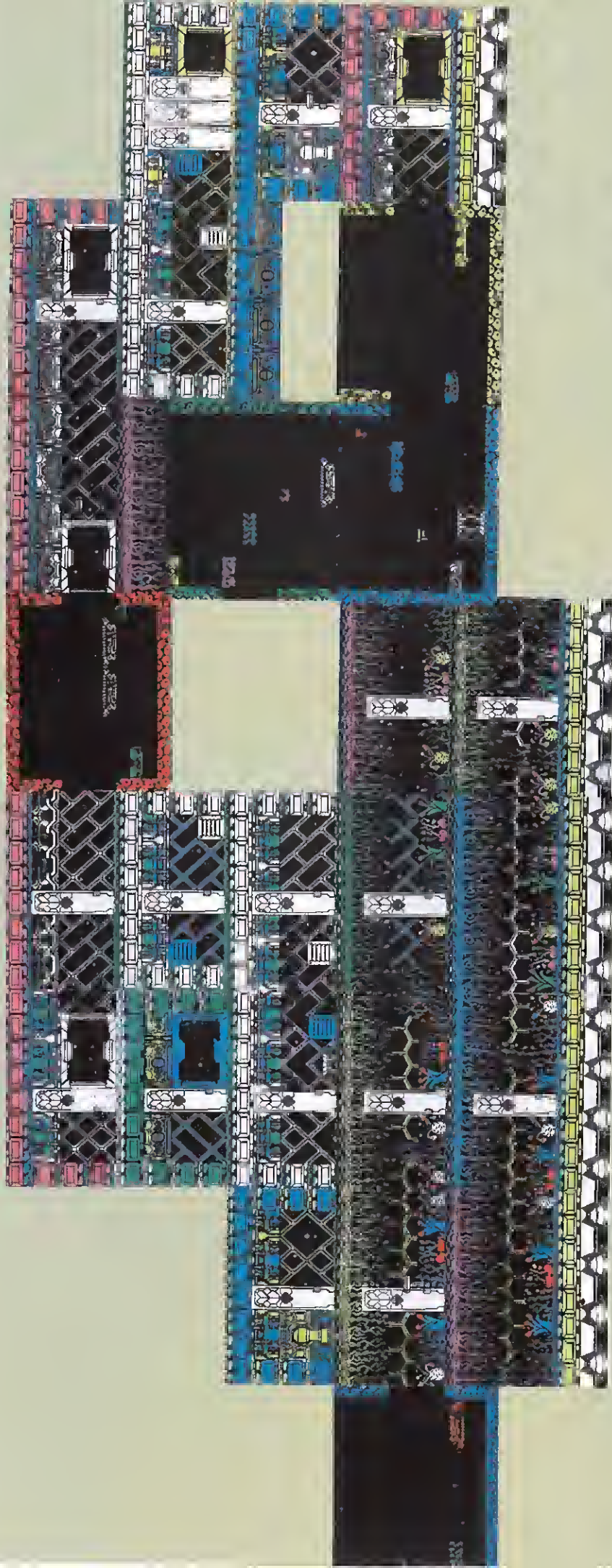
Cuidado al entrar en este tipo de pantallas porque un fallo de cálculo al saltar puede tener fatales consecuencias.

Rejillas blancas: permiten el viaje en las dos direcciones.



## Plano 1





Puertas hexagonales: suelen cambiarte de plano.

Esperamos que esta pantalla no la uses mucho ya que por ella sale el alien cuando es absorbido.



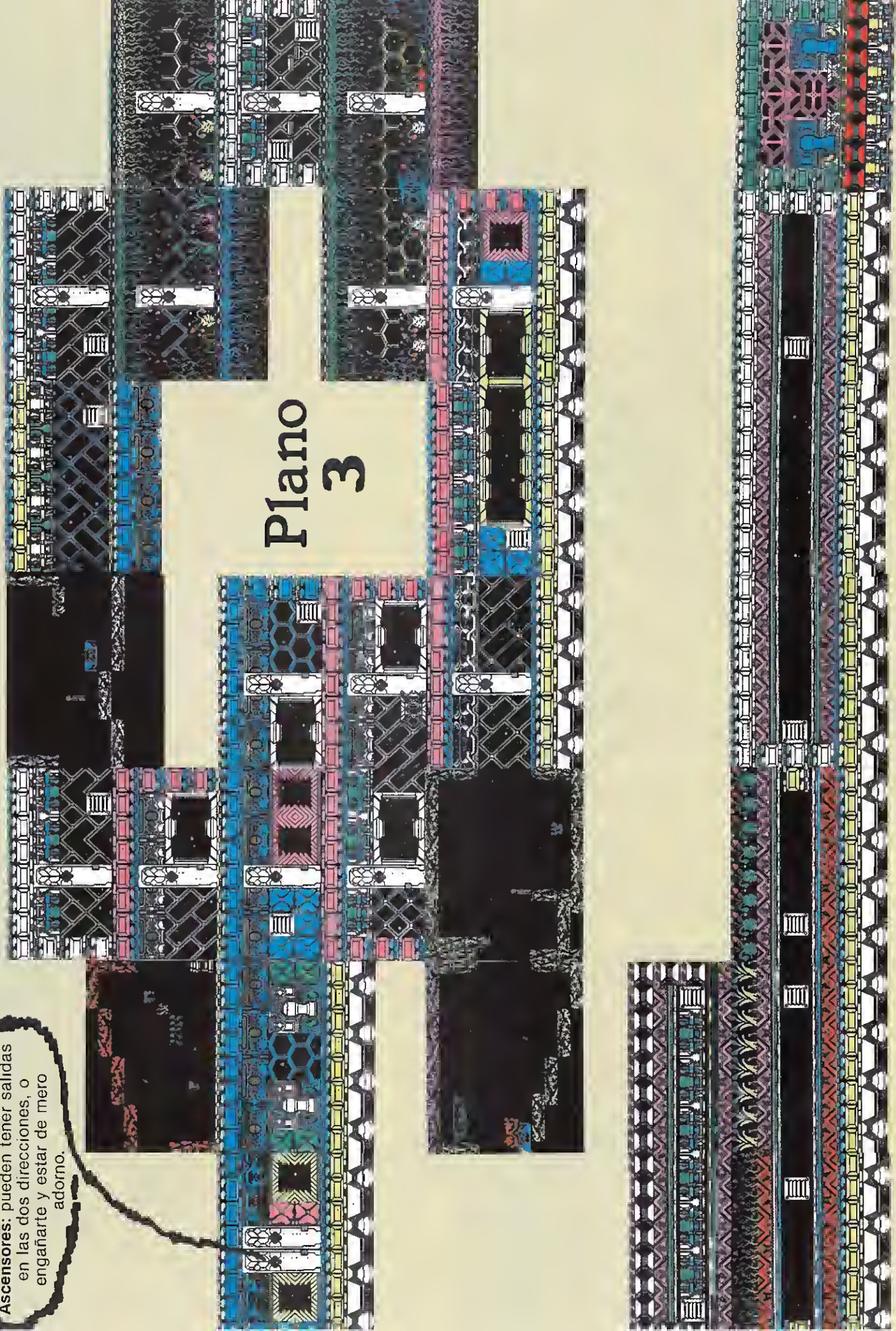
Esta es la pantalla por la que tú alien preferido se introduce en la nave en la que nunca hubiera querido entrar.

## Plano 2



Ascensores: pueden tener salidas en las dos direcciones, o engañarte y estar de mero adorno.

# Plano 3

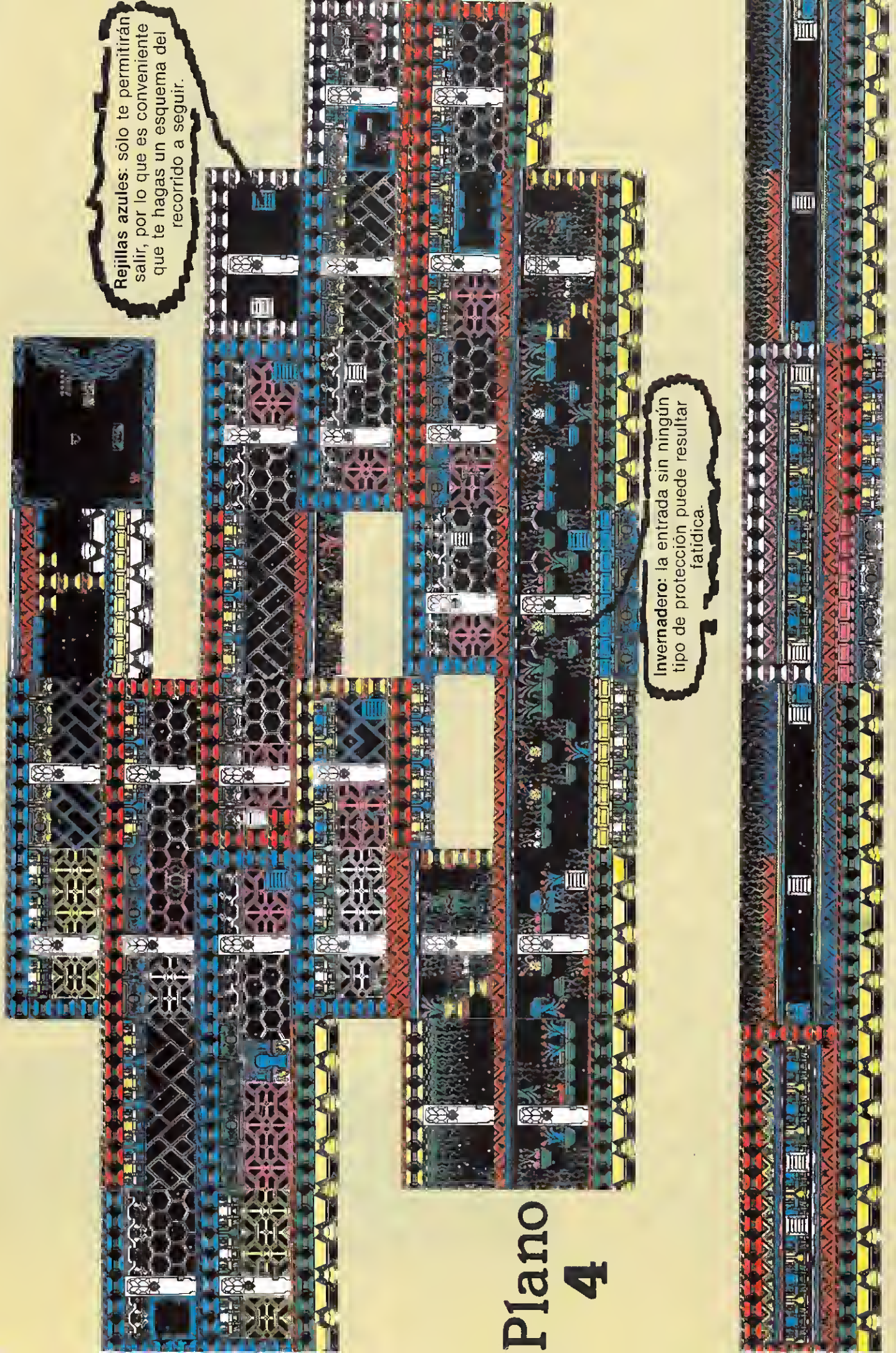




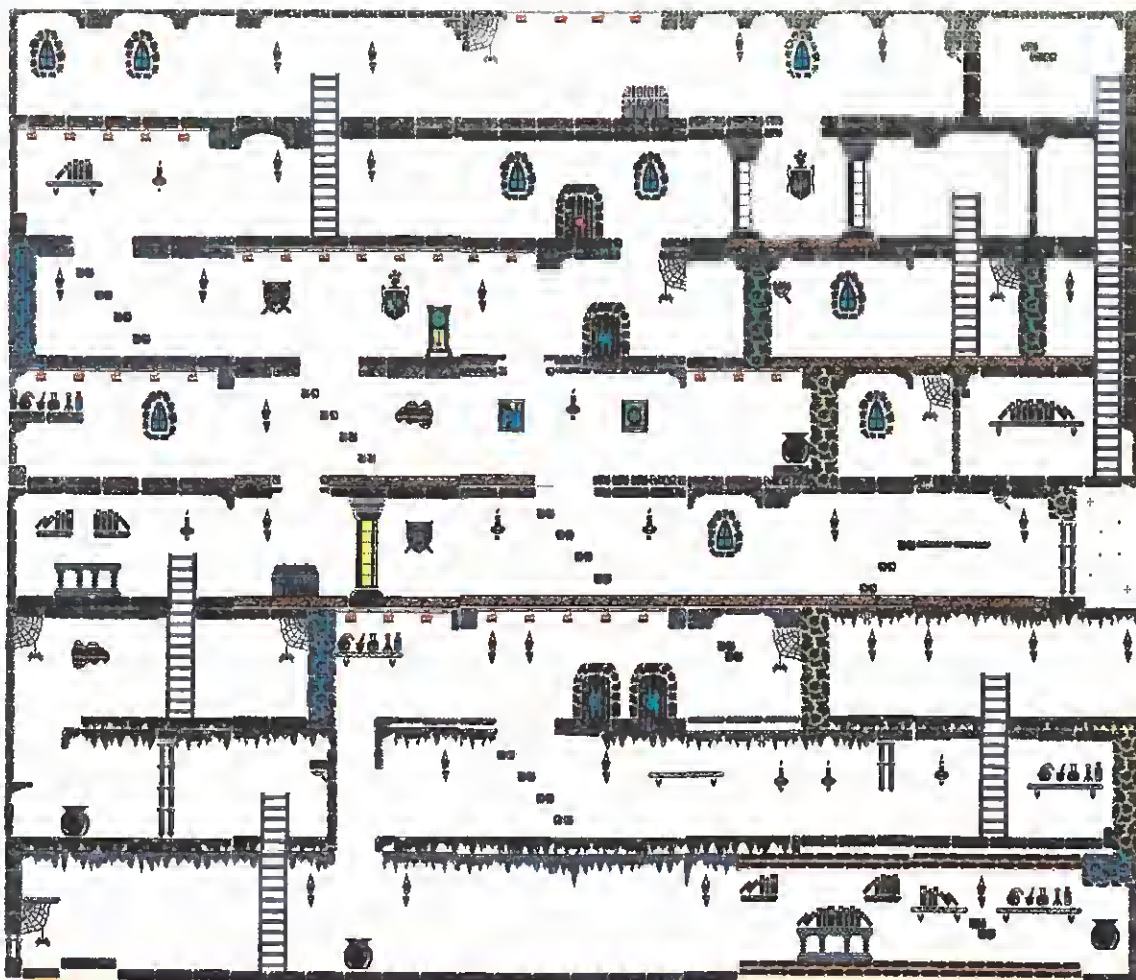
# Plano 4

Rejillas azules: sólo te permitirán salir, por lo que es conveniente que te hagas un esquema del recorrido a seguir.

Invernadero: la entrada sin ningún tipo de protección puede resultar fatídica.







**Antes de aparecer el tatarabuelos inventa**

**bola de cristal en dimensiones; el prin de trabajo, junto a de conjuros de magos me**

**P**ara obtener el carnet de mago y dejar de ser un simple aprendiz de brujo, Ramiro Merlinez debe realizar su examen de prácticas, adentrándose en dos castillos solitarios repletos de trampas y fantasmas.

Lo primero que debemos hacer es pasar la prueba de la intuición, y encontrar la bola mágica, con la que podremos buscar en los dominios del castillo las otras tres misiones. En la mitad inferior de la pantalla se encuentra la estancia donde por azar ha aparecido la bola, y como somos unos tramposos y nos hemos agenciado una chuleta con el mapa de los castillos, buscaremos en él la situación de la bola. Nos guiaremos por la telaraña, el muro y la antorcha, y en otros casos habrá que buscar otras referencias.

Una vez localizada emprendemos el camino hacia ella, encontrándonos con enemigos como el jorobado cojo, el fantasma o el gato, que nos quitarán energía cuando nos toquen. Debemos tener más que cuidado y esquivar siempre al águila, ya que nos quitará una vida. Antes de comenzar a jugar tenemos que tener

en cuenta que algunas habitaciones no tienen un acceso directo, por lo que debemos buscar unas palancas que cuelgan del techo y que siempre abren alguno de los muros cercanos a ella, y no siempre en la misma pantalla.

Hemos superado la primera parte del examen, con la bola en nuestro poder. Procedemos a buscar los objetos necesarios para completar las pruebas, utilizando las teclas del 1 al 5. Buscaremos dónde se encuentra el libro, y con ayuda de nuestra chuleta particular, cuando éste se encuentre en nuestro poder, realizaremos la misma operación para llegar a la armadura embrujada, librándola de su embrujo, sólo con tocarla.

Debemos tener cuidado con las palancas, ya que en el castillo existen varias trampas que nos impedirán acabar. En una pantalla aparecerán dos palancas, una abre un agujero en el suelo, que hace que nos precipitemos contra el fuego, y otra al activarla hace que el techo se nos caiga encima. Del mismo modo, encontraremos en otra parte del castillo un grupo de tres palancas, la primera de la izquierda abre un hueco en el suelo, aunque no supondrá un terrible problema si caemos en su interior, pero con la del medio sí deberemos tener cuidado si no queremos que se nos caiga el cielo encima. La palan-

### Amstrad Disco

```
10 OPENOUT "a":MEMORY 4679
20 MODE 0: BORDER 0:FOR i=0 TO 15:READ a:
INK i,a:NEXT
30 FOR i=42500 TO 42517:READ a:POKE i,a:
NEXT
40 LOAD"!tload":CALL 42500
50 DATA 0,2,9,10,3,3,16,13,15,1,18,20,6,
13,24,26
60 DATA &3e,201,&32,93,18,205,72,18,&af,
&32,&3d,&8a,&32,&e2,&8b,195,142,123
```

### MSX

```
10 COLOR 1,1,1:SCREEN 2,2
20 BLOAD"cas:".R
30 BLOAD"cas:".R
40 BLOAD"cas:".R
50 BLOAD"cas:".R
60 BLOAD"cas:".R
70 FOR I=44450 TO 44459:READ A:POKE
I,A:NEXT:POKE &HAD14,187:POKE &HAD15,6
4
80 DEFUSR=44244!:A=USR(0)
90 DATA &HAF,&H32,46,201,&H32,134,202,
&HC3,&H83,&H8B
```

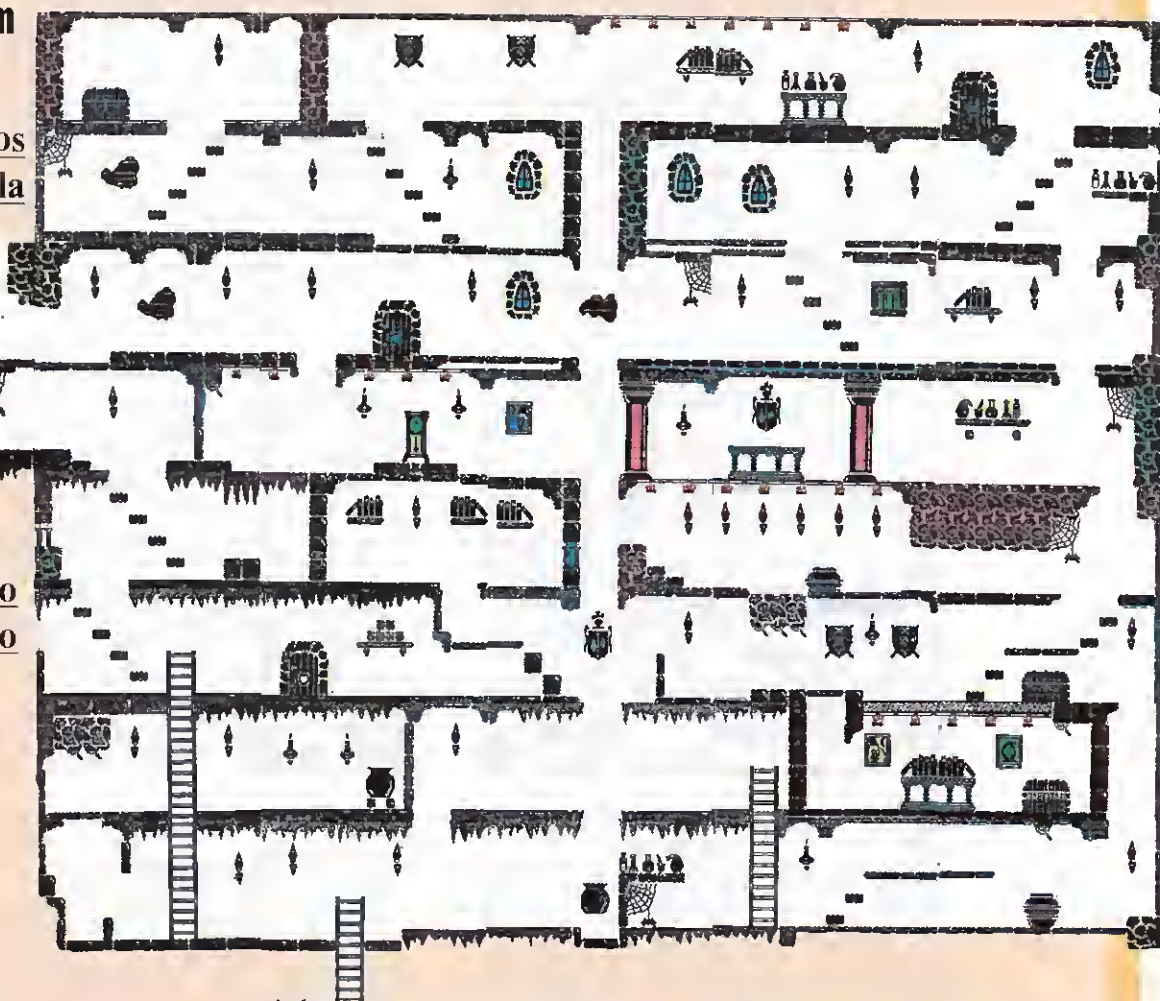


# SPIRITS

Spectrum

televisor, nuestros  
ron el mito de la

palcolor y tres  
cipal instrumento  
la varita y el libro  
los famosos  
dievales.



ca de la derecha, es la única que sirve para algo, gracioso verdad.

Buscaremos, después, la varita mágica que utilizaremos para deshacer el hechizo de la princesa, convertida en una mini princesa, fea, bajita y rechoncha como un pitufo. Con sólo nuestra presencia en su habitación, se convertirá en una princesa alta y guapa. Tanto la princesa como la armadura y el águila, para no ponernos las cosas fáciles se encuen-

tran en constante movimiento por el castillo. Por ello es importante mantener el objetivo en pantalla.

Lo fácil ya está hecho, sólo queda eliminar la terrible pesadilla del águila gigante, que elimina a todo aquel que se adentra en los castillos, y colocándonos a su misma altura, dispararemos el último de nuestros conjuros, después del cual saludaremos al examinador en busca de nuestro merecido carnet de primera.

## Spectrum

### LISTADO 1

```
10 REM CRRGRDOR UIDRS INFINITR
5 'SPIRITS'
20 LOAD ""CODE 23296,82
30 CLS : PRINT "INTRODUCE LA
CINTA ORIGINAL"
40 RANDOMIZE USR 23296
```

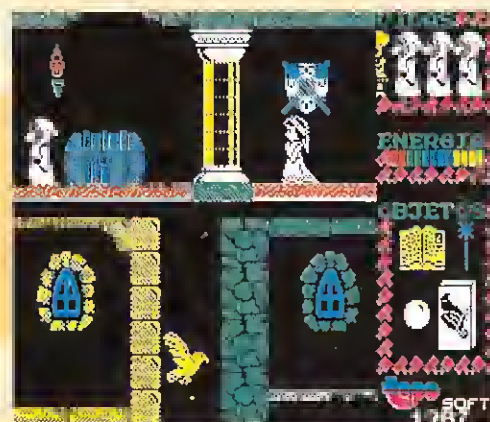
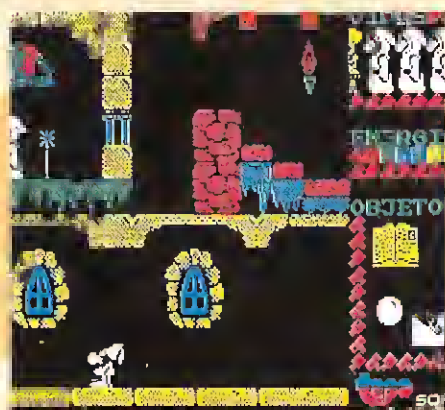
### LISTADO 2

Línea	Datos	Control
1	CD4658DD21C85C11DF10	1171
2	3EFF37CD5605CD1C5DCD	1199
3	4658DD21C85C11190C3E	826
4	FF37CD56053EC932175E	1036
5	210040110140360001FF	489
6	1RED80F3315FERCDDC45D	1554
7	RF32FDC8322ACRC38288	1484
8	DD210000111100RF37C3	713
9	56050000000000000000	91

DUMP: 40000  
N.º BYTES: 82

## Amstrad Cinta

```
10 MEMORY 5000
20 MODE 0:8ORDER 0:INK 0,0:INK 1,2:INK 2
,9:INK 3,10:INK 4,3:INK 5,3:INK 6,16:INK
7,13:INK 8,15:INK 9,1:INK 10,18:INK 11,
20:INK 12,6:INK 13,13:INK 14,24:INK 15,2
6
30 LOAD"scr",&C000
40 LOAD"willie"
50 POKE &8A3D,0:POKE &8BE2,0
60 CALL 31630
```





# ¡JACK ATACA DE NUEVO!



**1.200 Ptas.**  
(VERSION CASSETTE)

**DISPONIBLE EN**

*Spectrum  
Commodore  
Amstrad  
Amstrad Disk*



# MICRO-1

C/. Duque de Sesto, 50. 28009 Madrid (Metro O'Donnell o Goya)  
Tel. (91) 275 96 16 - 274 75 02

**SOFTWARE:**  
**POR CADA DOS PROGRAMAS, GRATIS A ELEGIR**  
- CASCOS STEREO  
- RELOJ DIGITAL + BOLÍGRAFO LACA00  
- RELOJ DIGITAL ROBOT O AVIÓN

	PTAS.		PTAS.
FIST II .....	875	XEVIUS .....	875
DEEP STRIKE .....	875	10th FRAME .....	1.200
SUPER SOCCER .....	875	LEADERBOARD .....	1.200
TERRA CREST .....	875	EXPRESS RAIDER .....	875
DOUBLE TAKE .....	875	ACE OF ACES .....	1.200
SHORT CIRCUIT .....	875	IMPOSSABALL .....	875
ARKANOID .....	875	SIGMA 7 .....	875
UCHI-MATA .....	875	BAZZDKA BILL .....	875
INSPECTOR GADGET .....	875	DRAGON'S LAIR II .....	875
SHAO LIN'S ROAD .....	1.750	SHADOW SKIMMER .....	875
SOFTWARE AMSTRAD DISCO	2.250	(Incluido regalo calculadora)	

SPECTRUM PLUS +  
CASCOS MÚSICA STEREO  
19.800 PTS (incl. IVA).

## OFERTAS YOSTICKS

	PTAS.
QUICK SHOT I .....	995
QUICK SHOT II .....	1.195
QUICK SHOT II TURBO .....	2.695
QUICK SHOT IX .....	1.995
KONIX (microswitch) .....	2.595
INTERFACE SPECTRUM .....	1.195

## IMPRESORAS 20% DTO. SOBRE P.V.P.

CABLES E INTERFACES  
20% DTO. SOBRE P.V.P.

CADENA MUSICAL 27.900 PTS.  
VIDEO VHS AKAI 79.900 PTS.  
RADIOCASSETTE STEREO 6.895 PTS.

SOLICITA GRATIS  
NUESTRO CATÁLOGO A  
TODO COLOR, DE  
NUESTROS PRODUCTOS

RATÓN PARA AMSTRAD Y COMMODORE CON SOFTWARE 4.900 PTS.

PEDIDOS CONTRA REEMBOLSO SIN GASTOS

DE ENVÍO (si es inferior a 1.200 ptas. se cargarán

150 ptas). LLAMA POR TELÉFONO. ADELANTAS TRES DÍAS TU PEDIDO

TELE. (91) 274 75 02 /

(91) 275 96 16

(Durante las 24 horas)

SERVICIO TÉCNICO REPARACIÓN TARIFA FIJA: 3.600 PTAS.  
(incluido provincias sin gastos envío)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR 3.495 PTAS. Y 3.995 PTAS.

COMPATIBLE PC-IBM 640 K

2 BOCAS 360 K

MONITOR FÓSFORO VERDE

149.900 PTAS. (incluido IVA)

CASSETTE ESPECIAL ORDENADOR  
3.495 PTS. Y 3.995 PTS.

COMMODORE 128 ..... 54.900

COMMODORE 128 + TECL. MUSICAL.... 57.900

	PTAS.
DISKETTE 3" .....	695
DISKETTE 5 1/4" OCIO .....	190
LÁPIZ ÓPTICO SPECTRUM ..	2.890
LÁPIZ ÓPTICO AMSTRAD ...	2.890
CINTA C-15 SPECTRUM ....	69
MICRODRIVE .....	495
ARCHIVADOR DISCO 3" .....	2.600
RALENTIZADOR DE JUEGOS .	995

## ¡¡PRECIOS EXCEPCIONALES PARA TU AMSTRAD!!

Tiendas y Distribuidores, pidan lista de precios al mayor. C/. Galatea, 25 28042 - MADRID telef. (91) 274 75 03



## Amstrad Commodore

**E**l mes pasado publicamos un cargador de vidas infinitas para Spectrum con el fin de facilitar el juego a los sufridos usuarios de este ordenador, ahora les llega el turno también a los no menos sufridos usuarios de Amstrad y Commodore, que, por supuesto, tienen el mismo derecho a disfrutar de las propiedades revitalizantes de nuestros pokes mágicos.



**Amstrad**

Pokes ARKANOID A.C.1.  
Vidas : POKE &2F3,0  
Fase inicial :  
POKE &276,0  
POKE &277,0  
POKE &B7D9, fase-1

```
10 REM Cargador cinta ARKANOID by A.C.1.
20 REM
30 MEMORY &39AE:LOAD"ARKANOID"
40 MODE 2
50 INPUT "Vidas infinitas (S/N) : ",a$:a
  $=UPPER$(a$):IF a$="S" THEN POKE 0,0
60 INPUT "Pantalla a comenzar (1/31) : "
  ,a:IF a=1 THEN 70 ELSE POKE 1,0:POKE 2,a
  -1
70 CALL &3A6A:LOAD":",&4000:FOR i=&A000
  TO &A070:READ a$:POKE 1,VAL("&"a$):NEXT
  :CALL &A000
80 DATA F3,21,53,A0,11,0,90,1,0,1,ED,B0,
  21,0,40,1,0,2,3E,8B,CD,45,A0,21,46,40,1,
  0,2,3E,A0,CD,45,A0,21,0,40,11,0,BB,1,0,2
  ,ED,B0,DD,21,0,BF,11,4F,0,CD,67,BB,3E,C3
  ,32,14,BF,21,0,90,22,15,BF,C3,0,BF,ED,4F
  ,ED,5F,AE,77,0,23,B,78,B1,20,F5,C9,3A,0,
  0,B7,20
90 DATA 3,32,F3,2,3A,1,0,B7,20,C3,76,2
  ,32,77,2,3A,2,0,32,D9,B7,C3,E5,45
```

## AYUDAS

[B] Si lo cogemos nos permitirá acceder a la pantalla siguiente a través de una compuerta; actúa de llave sin necesidad de acabar con la totalidad de los ladrillos de esa fase. (COLOR MORADO).

[C] Inmoviliza el rayo (pelota) durante algunos segundos permitiéndonos de este modo dirigir la trayectoria del mismo hacia la posición deseada. (COLOR VERDE).

[D] Descompone el rayo (pelota) en tres, cada una de las cuales recorre a su libre albedrío la pantalla. Permite acabar con bastantes ladrillos simultáneamente, pero también plantea ciertos problemas al tener que controlar muchos más rebotes. (COLOR AZUL CLARO).

[E] La nave (pala) adquiere el doble de su tamaño habitual y es mucho más fácil atrapar los rebotes para dirigir, acto seguido, la trayectoria del rayo. (COLOR AZUL OSCURO).

[L] Dota a nuestra nave de dos mortíferas armas con los que podemos destruir todos los ladrillos sin necesidad de utilizar el rayo, aunque eso sí procurando siempre que éste no rebase nuestra línea defensiva. (COLOR ROJO).

[P] Nos da una vida extra. (COLOR GRIS).

[S] Disminuye la velocidad con la que se mueve el rayo y esto nos permite controlarlo mucho mejor. (COLOR NARANJA).



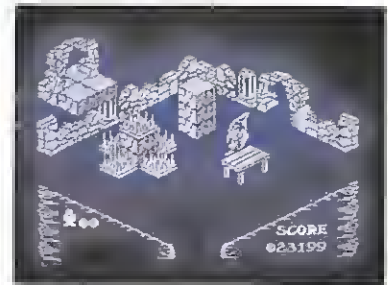
**Commodore**

```
10 REM *** CARGADOR ARKANOID ***
20 REM *** POR F.V.C ***
30 M=49152:FOR T=0 TO 99:READ A:POKE T,A:IF A=0 THEN 40
40 IF T<11985 THEN PRINT "ERROR EN LOS DATOS..." STOP
50 INPUT "VIDAS INFINITAS (S/N) : ",V$:IF V$="S" THEN 60
55 POKE T+38,44:INPUT "¿CUANTAS VIDAS (1-99) : ",V:IF V<1 OR V>99 THEN 50
57 VD=INT(V/10):V=V-VD*10:POKE T+42,VD*16+VU
60 INPUT "PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO (S/N) : ",P$:IF P$="N" THEN 70
65 POKE T+48,44:POKE T+53,44:POKE T+58,44:POKE T+63,44:POKE T+68,44
70 INPUT "LADRILLOS METÁLICOS AL PRIMER TOQUE (S/N) : ",C$
80 INPUT "VELOCIDAD CONSTANTE (S/N) : ",C$
82 IF C$="N" THEN POKE T+78,44:POKE T+83,44:GOTO 90
84 INPUT "VELOCIDAD (1-10) : ",V:IF V<1 OR V>10 THEN 80
86 POKE T+82,5
90 INPUT "NIVEL INICIAL (1-32) : ",L:IF L<1 OR L>32 THEN 80
92 POKE T+87,L-1
94 PRINT "PREPARA EL ORIGINAL DE ARKANOID Y PULSA SHIFT" WAIT 65:1
96 POKE T+16,0:POKE T+17,192:LOAD
100 DATA 32,185,244,169,14,141,10,4,169,192,141,11,4,96,169,60,185,36
110 DATA 192,153,36,3,126,16,247,169,36,133,184,169,3,133,185,76,43,8
120 DATA 169,0,141,120,155,169,4,141,211,241,169,109,141,76,179,169,27,141
130 DATA 158,179,169,125,141,200,179,169,149,141,201,179,169,2,141,202,179,169
140 DATA 16,141,161,178,169,169,141,195,173,169,2,141,197,173,169,0,141,145
150 DATA 240,76,5,1,70,88,67
```

\*\*\* POKES ARKANOID - COMMODORE \*\*\*

VIDAS INFINITAS .....	POKE 1,49152
NO. DE VIDAS .....	POKE 1,10,4
PELOTA REBOTANDO EN EL SUELO .....	POKE 1,153,36
	POKE 1,169,0
	POKE 1,120,155
	POKE 1,141,200
	POKE 1,141,201
	POKE 1,141,202
	POKE 1,141,203
	POKE 1,141,204
	POKE 1,141,205
	POKE 1,141,206
	POKE 1,141,207
	POKE 1,141,208
	POKE 1,141,209
	POKE 1,141,210
	POKE 1,141,211
	POKE 1,141,212
	POKE 1,141,213
	POKE 1,141,214
	POKE 1,141,215
	POKE 1,141,216
	POKE 1,141,217
	POKE 1,141,218
	POKE 1,141,219
	POKE 1,141,220
	POKE 1,141,221
	POKE 1,141,222
	POKE 1,141,223
	POKE 1,141,224
	POKE 1,141,225
	POKE 1,141,226
	POKE 1,141,227
	POKE 1,141,228
	POKE 1,141,229
	POKE 1,141,230
	POKE 1,141,231
	POKE 1,141,232
	POKE 1,141,233
	POKE 1,141,234
	POKE 1,141,235
	POKE 1,141,236
	POKE 1,141,237
	POKE 1,141,238
	POKE 1,141,239
	POKE 1,141,240
	POKE 1,141,241
	POKE 1,141,242
	POKE 1,141,243
	POKE 1,141,244
	POKE 1,141,245
	POKE 1,141,246
	POKE 1,141,247
	POKE 1,141,248
	POKE 1,141,249
	POKE 1,141,250
	POKE 1,141,251
	POKE 1,141,252
	POKE 1,141,253
	POKE 1,141,254
	POKE 1,141,255
	POKE 1,141,256
	POKE 1,141,257
	POKE 1,141,258
	POKE 1,141,259
	POKE 1,141,260
	POKE 1,141,261
	POKE 1,141,262
	POKE 1,141,263
	POKE 1,141,264
	POKE 1,141,265
	POKE 1,141,266
	POKE 1,141,267
	POKE 1,141,268
	POKE 1,141,269
	POKE 1,141,270
	POKE 1,141,271
	POKE 1,141,272
	POKE 1,141,273
	POKE 1,141,274
	POKE 1,141,275
	POKE 1,141,276
	POKE 1,141,277
	POKE 1,141,278
	POKE 1,141,279
	POKE 1,141,280
	POKE 1,141,281
	POKE 1,141,282
	POKE 1,141,283
	POKE 1,141,284
	POKE 1,141,285
	POKE 1,141,286
	POKE 1,141,287
	POKE 1,141,288
	POKE 1,141,289
	POKE 1,141,290
	POKE 1,141,291
	POKE 1,141,292
	POKE 1,141,293
	POKE 1,141,294
	POKE 1,141,295
	POKE 1,141,296
	POKE 1,141,297
	POKE 1,141,298
	POKE 1,141,299
	POKE 1,141,300
	POKE 1,141,301
	POKE 1,141,302
	POKE 1,141,303
	POKE 1,141,304
	POKE 1,141,305
	POKE 1,141,306
	POKE 1,141,307
	POKE 1,141,308
	POKE 1,141,309
	POKE 1,141,310
	POKE 1,141,311
	POKE 1,141,312
	POKE 1,141,313
	POKE 1,141,314
	POKE 1,141,315
	POKE 1,141,316
	POKE 1,141,317
	POKE 1,141,318
	POKE 1,141,319
	POKE 1,141,320
	POKE 1,141,321
	POKE 1,141,322
	POKE 1,141,323
	POKE 1,141,324
	POKE 1,141,325
	POKE 1,141,326
	POKE 1,141,327
	POKE 1,141,328
	POKE 1,141,329
	POKE 1,141,330
	POKE 1,141,331
	POKE 1,141,332
	POKE 1,141,333
	POKE 1,141,334
	POKE 1,141,335
	POKE 1,141,336
	POKE 1,141,337
	POKE 1,141,338
	POKE 1,141,339
	POKE 1,141,340
	POKE 1,141,341
	POKE 1,141,342
	POKE 1,141,343
	POKE 1,141,344
	POKE 1,141,345
	POKE 1,141,346
	POKE 1,141,347
	POKE 1,141,348
	POKE 1,141,349
	POKE 1,141,350
	POKE 1,141,351
	POKE 1,141,352
	POKE 1,141,353
	POKE 1,141,354
	POKE 1,141,355
	POKE 1,141,356
	POKE 1,141,357
	POKE 1,141,358
	POKE 1,141,359
	POKE 1,141,360
	POKE 1,141,361
	POKE 1,141,362
	POKE 1,141,363
	POKE 1,141,364
	POKE 1,141,365
	POKE 1,141,366
	POKE 1,141,367
	POKE 1,141,368
	POKE 1,141,369
	POKE 1,141,370
	POKE 1,141,371
	POKE 1,141,372
	POKE 1,141,373
	POKE 1,141,374
	POKE 1,141,375
	POKE 1,141,376
	POKE 1,141,377
	POKE 1,141,378
	POKE 1,141,379
	POKE 1,141,380
	POKE 1,141,381
	POKE 1,141,382
	POKE 1,141,383
	POKE 1,141,384
	POKE 1,141,385
	POKE 1,141,386
	POKE 1,141,387
	POKE 1,141,388
	POKE 1,141,389
	POKE 1,141,390
	POKE 1,141,391
	POKE 1,141,392
	POKE 1,141,393
	POKE 1,141,394
	POKE 1,141,395
	POKE 1,141,396
	POKE 1,141,397
	POKE 1,141,398
	POKE 1,141,399
	POKE 1,141,400
	POKE 1,141,401
	POKE 1,141,402
	POKE 1,141,403
	POKE 1,141,404
	POKE 1,141,405
	POKE 1,141,406
	POKE 1,141,407
	POKE 1,141,408
	POKE 1,141,409
	POKE 1,141,410
	POKE 1,141,411
	POKE 1,141,412
	POKE 1,141,413
	POKE 1,141,414
	POKE 1,141,415
	POKE 1,141,416
	POKE 1,141,417
	POKE 1,141,418
	POKE 1,141,419
	POKE 1,141,420
	POKE 1,141,421
	POKE 1,141,422
	POKE 1,141,423
	POKE 1,141,424
	POKE 1,141,425
	POKE 1,141,426
	POKE 1,141,427
	POKE 1,141,428
	POKE 1,141,429
	POKE 1,141,430
	POKE 1,141,431
	POKE 1,141,432
	POKE 1,141,433
	POKE 1,141,434
	POKE 1,141,435
	POKE 1,141,436
	POKE 1,141,437
	POKE 1,141,438
	POKE 1,141,439
	POKE 1,141,440
	POKE 1,141,441
	POKE 1,141,442
	POKE 1,141,443
	POKE 1,141,444
	POKE 1,141,445
	POKE 1,141,446
	POKE 1,141,447
	POKE 1,141,448
	POKE 1,141,449
	POKE 1,141,450
	POKE 1,141,451
	POKE 1,141,452
	POKE 1,141,453
	POKE 1,141,454
	POKE 1,141,455
	POKE 1,141,456
	POKE 1,141,457
	POKE 1,141,458
	POKE 1,141,459
	POKE 1,141,460
	POKE 1,141,461
	POKE 1,141,462
	POKE 1,141,463
	POKE 1,141,464
	POKE 1,141,465
	POKE 1,141,466
	POKE 1,141,467
	POKE 1,141,468
	POKE 1,141,469
	POKE 1,141,470
	POKE 1,141,471
	POKE 1,141,472
	POKE 1,141,473
	POKE 1,141,474
	POKE 1,141,475
	POKE 1,141,476
	POKE 1,141,477
	POKE 1,141,478
	POKE 1,141,479
	POKE 1,141,480
	POKE 1,141,481
	POKE 1,141,482
	POKE 1,141,483
	POKE 1,141,484
	POKE 1,141,485
	POKE 1,141,486
	POKE 1,141,487
	POKE 1,141,488
	POKE 1,141,489
	POKE 1,141,490
	POKE 1,141,491
	POKE 1,141,492
	POKE 1,141,493
	POKE 1,141,494
	POKE 1,141,495
	POKE 1,141,496
	POKE 1,141,497
	POKE 1,141,498
	POKE 1,141,499
	POKE 1,141,500
	POKE 1,141,501
	POKE 1,141,502
	POKE 1,141,503
	POKE 1,141,504
	POKE 1,141,505
	POKE 1,141,506
	POKE 1,141,507
	POKE 1,141,508
	POKE 1,141,509
	POKE 1,141,510
	POKE 1,141,511
	POKE 1,141,512
	POKE 1,141,513
	POKE 1,141,514
	POKE 1,141,515
	POKE 1,141,516
	POKE 1,141,517
	POKE 1,141,518
	POKE 1,141,519

“ Los runos deberás buscar.  
Ellos encontrarán su lugar en la Magia y en la Tierra. Así llegarás tú al PENTAGRAM ”



**MSX**



### INSTRUCCIONES DEL CARGADOR

Teclear el cargador, ejecutarlo y responder a las preguntas. Una vez hecho esto, introducir la cinta original y esperar a que se cargue el programa en su totalidad.

### POKES

POKE &HCSA0,0 Vidas infinitas  
POKE &HAED1,N N= Número de vidas + 1, n(1—127)

### MSX

```
1 'POKES PENTAGRAM
2 'MARCOS.J.B
4 S=0:CV=5:SCREEN0:DEFUSR=&HE000
5 FORM=8TO12:READ0:A=VAL("&H"&A$):POK
E&HDE00+N,A:S=S+A:NEXT
10 IFS<1318THENPRINT"ERROR EN DATAS":
END
20 CLS:LOCATE8,23:INPUT"QUIERES VIDAS
INFINITAS (S/N)":A$=IIF(A$("&H"&A$))S
"THENV1=&H35:GOTO38
25 V1=0
38 IFS=0THENGOTO45
35 PRINT:LOCATE8,23:INPUT"CUANTAS VIDA
S QUIERES (1-127)":CV=IIFCV<10RCV>127
HENGOTO35
40 CV=CV+1
45 CLS:LOCATE8,8:PRINT"INTRODUCE LA CI
NTA ORIGINAL":LOCATE7,18:PRINT"PULSA P
LAY Y UNA TECLA"
50 IFINKEY$=""THENGOTO58
60 BLDAD"CAS":POKE&HEDE,&HDE:POKE&HD
E01,V1:POKE&HDE06,CV:A=USR(A)
100 DATA3E,35,32,A0,C5,3E,5,32,01,AE,C
3,0,50
```

Ultimate se ha caracterizado siempre por la dificultad que acompaña a cada uno de sus juegos. Para que los usuarios de MSX puedan también aprovecharse de las ventajas que en su día disfrutaron los usuarios de Spectrum, con este cargador podréis participar en este interesante programa sin que vuestra integridad sufra lo más mínimo.

### AYUDAS

- El objetivo del juego es completar con cinco objetos el pentagrama o estrella de cinco puntas.
- Encontraremos muchos enemigos; algunos nos empujarán, pero otros nos llevarán a mejor vida con sólo tocarnos.
- Dentro del templo encontraremos los siguientes objetos:  
Los cuatro monolitos. Debemos activarlos con un cubo de agua que hayamos cogido del pozo.

Tres pozos para recoger el agua. Son imprescindibles para acabar la aventura. Situándonos junto al pozo y disparándolo, obtendremos el cubo.

El pentagrama es el objeto central del juego. Le encontraremos una vez que hayamos «regado» los monolitos.

Cinco runos son los elementos que conformarán el pentagrama. Se encuentran repartidos por todo el laberinto. Una vez en la pantalla del pentagrama se colocarán automáticamente.

- Sólo podemos llevar al mismo tiempo tres objetos, por lo que debemos recorrer el mismo camino, pacientemente, varias veces.



# 6 GRANDES EXITOS EN UNO

## MAS UN JUEGO GRATIS (DUET)

**1.750 Ptas.**  
VERSION CASSETTE

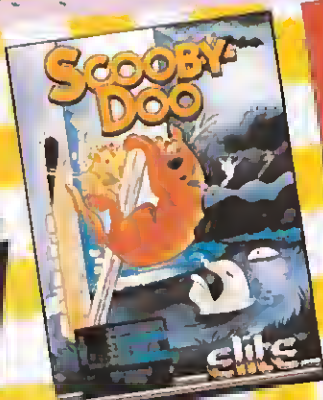
1750 PTAS

= 250 PTAS

7 PROGRAMAS

CADA  
JUEGO

**HIT  
PAK**



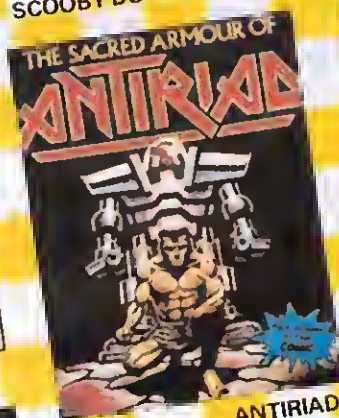
SCOOBY DOO



FIGHTING WARRIOR



1942

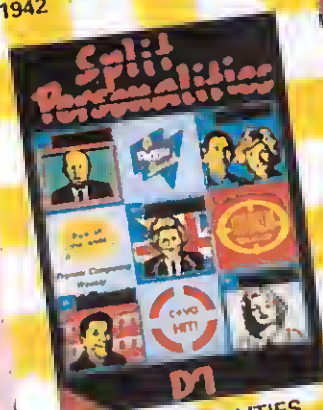


ANTIRIAD



JET SET WILLY II

DISPONIBLE EN  
Spectrum  
Commodore  
Amstrad  
Amstrad Disk



SPLIT PERSONALITIES



DUET

PLUS BONUS GAME  
DUET. PREVIOUSLY  
UNRELEASED  
SIMULTANEOUS  
TWO PLAYER ACTION

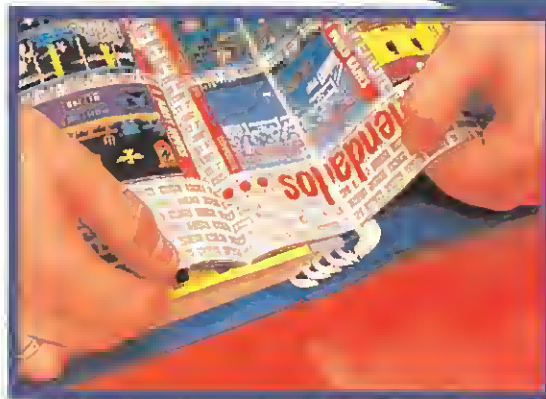
**6  
PAK**



# COLECCIONA MICROMANÍA!

**850 ptas.**

Para solicitar  
las tapas,  
remítenos  
hoy mismo  
el cupón de pedido  
que encontrarás  
en la solapa  
de la última página



No necesita encuadernación,  
gracias a un sencillo  
sistema de fijación  
que permite además  
extraer cada revista  
cuantas veces sea necesario.



# THEMESIS

## SERMA TE DESAFIA

solo en otra Galaxia encontraras un juego similar...

DISPONIBLE  
EN TODOS  
LOS SISTEMAS

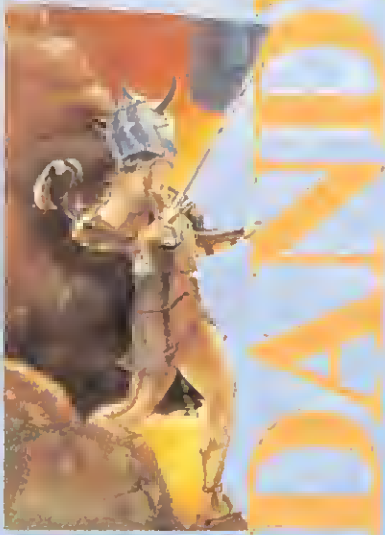
# KONAMI

DE VENTA TAMBIEN EN KONAMI SHOP  
C/. FRANCISCO NAVACERRADA, 19

RECORTA Y ENVIA ESTE CUPON A SERMA:  
C/. CARDENAL BELLUGA, 21.  
Tels. 256 21 01 - 02. 28028 MADRID

TITULO: ..... SISTEMA: .....  
NOMBRE Y APELLIDOS: .....  
DIRECCION: ..... COD. POSTAL: .....  
POBLACION: ..... PROVINCIA: .....  
FORMA DE PAGO: ENVIO TALON BANCAIO ☐ CONTAREEMBOLSO ☐

## Commodore



### AYUDAS

- No todos los enemigos exigirán las mismas técnicas de ataque. Los enemigos inmóviles necesitan sólo un disparo o practicar con prudencia la lucha cuerpo a cuerpo, lo que es bastante más perjudicial para vuestra energía. Los generales y fantasmas, sólo mueren tras repetidos disparos.
- Los generales surgen del grueso del ejército y los fantasmas detrás de guerreros; por eso es aconsejable no quedarse parado en el lugar de entrada de la pantalla.
- Si se abren todos los cofres de

la pantalla los enemigos no volverán a aparecer.

- Para abrir los cofres es necesario acabar con todos los enemigos y disparar, una vez hecho esto, al cofre. De este modo podremos coger los objetos que contienen.
- En los cofres encontraremos cuatro objetos diferentes:

La comida repone energía de forma aleatoria variando entre 40 y 100 puntos.

- Las llaves, permiten abrir todas las puertas. Éstas permanecerán abiertas el resto de la par-

tida. Cualquier llave abre cualquier puerta. Su número es abundante pero es aconsejable recogerlas siempre.

- Los rayos constituyen el armamento de los protagonistas. Su efectividad es aleatoria, a veces acabarán con todos los enemigos de la pantalla o los paralizará, mientras que en otras ocasiones su efecto será nulo.
- Los tesoros aumentarán nuestra puntuación.
- Para completar la aventura deben recorrer tres zonas:

**La ciudad.**—Consiste en cuatro fases de combate y una de saqueo. Es muy importante acumular el mayor número de llaves y comida, aprovechando que en esta primera fase los enemigos no son peligrosos.

**Los jardines.**—En ellos las llaves comenzarán a escasear por lo que deberemos utilizarlas con precisión.

**Palacio.**—Es la zona más difícil con menos provisiones y más enemigos. Desperdiciar una llave significaría no llegar al final del juego.

\*\* DANDY COMMODORE \*\*

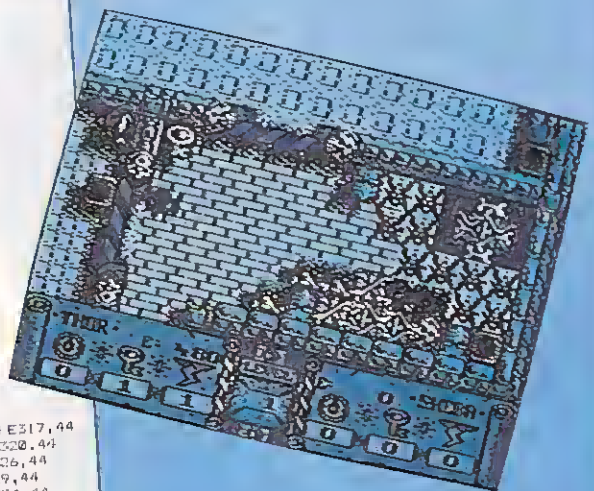
POKES DIRECTOS (TRAID UN RESHT):

INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS:	POKE 8764,44
INMUNE A CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES:	POKE 11911,44
INMUNE AL PASO DEL TIEMPO:	POKE 5697,44:POKE 5718,44
INMUNE A DISPAROS DEL OTRO JUGADOR:	POKE 9801,44
ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE:	POKE 8019,5
HECHIZOS SIN TENER RAYOS:	POKE 11830,7

EMPEZAR EL JUEGO: POKE 40960,183:SYS 4571

```
10 REM *** CARGADOR DANDY
20 REM *** POR F.V.C.
30 FORT=0:GOSUB:READA:POKE288+Y,A:G=5+G:NEXT
35 IF S=5250 THEN PRINT "DATAS INCORRECTOS...":STOP
40 PRINT "ENERGIA INAGOTABLE (S/N)...":
42 INPUT "N...EN CHOQUES CON ENEMIGOS ESTATICOS":A1:IFA1="N" THEN POKE 8764,44
44 INPUT "N...EN CHOQUES CON ENEMIGOS MOVILES":A2:IFA2="N" THEN POKE 11911,44
46 INPUT "N...POR PASO DEL TIEMPO":A3:IFA3="N" THEN POKE 5697,44:POKE 5718,44
48 INPUT "N...POR DISPAROS DEL OTRO JUGADOR":A4:IFA4="N" THEN POKE 9801,44
50 INPUT "N...ABRIR PUERTAS SIN TENER LLAVE (S/N)":B:IFB="N" THEN POKE 8019,5
60 INPUT "N...HECHAR HECHIZOS SIN TENER RAYOS (S/N)":C:IFC="N" THEN POKE 11830,7
70 PRINT "N...REPARA LA CINTA DE DANDY Y PULSA SHIFT":WAIT 653,1
80 PRINT "N...":POKE 16,32:POKE 17,1:POKE 2050,0:LOAD
100 DATA 32,165,244,169,46,141,240,2,169,1,141,241,2,96,169,59,141,53,5,169
110 DATA 1,141,54,5,76,0,5,169,44,141,60,34,141,135,46,141,65,22,141,86
120 DATA 22,141,75,78,169,8,141,83,31,169,7,141,54,46,76,19,17,70,86,67
```

READY.





# CONECTATE AL SOFT LINE QUE MAS ALUCINA

**PROEIN  
SOFT LINE**

¡MÁS DE 100 TITULOS DE OTROS CATALOGOS!



HAS CAÍDO EN LA JUNGLA DEL PLANETA ESMERALDA Y TU NAVE SE HA DAÑADO. ENCUENTRA LAS PIEZAS VITALES PARA PODER ESCAPAR.

**CSA**



LA HISTORIA CONTINUA... PILOTA LA NAVE MAS PODEROSA DE LA GALAXIA, SCANNER Y OTROS SOFISTICADOS CONTROLES DE VUELO TE AYUDARAN A RESCATAR EL SISTEMA ESTELAR DE CELOS IV. ¡ADELANTE!

**CSA**

**PRECIO  
880 pts.**  
Solo AMSTRAD  
2.395

## SAILING



INTENTA LA MEJOR SIMULACION DE VELA HASTA AHORA NUNCA VISTA. DISEÑA TU YATE, ELIJE VELAS, Oponente, PAIS Y ENROLATE EN LA MEJOR REGATA DEL MUNDO.

**CSA**



TUS MEJORES AMIGOS ESTAN PRISIONEROS EN UN VOLCAN. TENDRAS QUE SALVARLOS, PERO CUIDADO CON LAS ARENAS MOVEDIZAS, TERRENOS FANGOSOS, LOS FUERTES VIENTOS Y ADENAS PROCURA QUE EL VOLCAN NO ENTRE EN ERUPCION. ¿TE LO IMAGINAS? ¿Y SI TU ERES UN PATO?

**CSAM**



VIVE LA MAYOR ACCION DE LUCHA EN EL BARRIO CHINO DE SAN FRANCISCO CON JACK BURTON, WANG CHI Y EGG SHEN. LA MAGIA, LOS CUCHILLOS, LAS ESPADAS Y LOS PUNOS SERAN TUS MEJORES ALIADOS.

**CSA**

Disponibles con:

COMMODORE  
SPECTRUM  
AMSTRAD (cass./disco)  
MSX

C  
S  
A  
M

EN TIENDAS ESPECIALIZADAS Y GRANDES ALMACENES

Distribuido en Cataluña por: DISCOVERY INFORMATIC Cl. Arco Iris, 75 - BARCELONA - Tels. 256 49 08/09

**PROEIN, S.A.**

Velázquez, 10 - 28001 Madrid - Tels. (91) 276 22 08/09



## Hypersports y Green Beret

Tengo algunas preguntas relativas a los siguientes juegos:

1. En «Hypersports» tengo problemas en la prueba del trampolín. Sigo correctamente las instrucciones del programa y mi mejor salto ha sido con mucha suerte de cinco metros, lo que no permite pasar a la siguiente prueba. ¿Podría explicarme cuándo tengo que pulsar el botón de despegue del potro y cuándo los controles de derecha e izquierda?

2. En «Green Beret», en la primera zona, cuando aparece un camión que se detiene en el final de la pantalla y parece que se deja de producir el scrool, suena la alarma. ¿Es éste el final de la primera fase? Si lo es, ¿qué tengo que hacer?

**Andrés Pérez La Rosa**  
**Barcelona**

1. Cuando el atleta está en el potro, hace tres movimientos. Es conveniente apretar la citada tecla cuando está en el último (haciendo el pino). Hecho esto, da a las teclas izquierda-derecha a toda velocidad para conseguir el mayor número de volteretas. Cuando esté cerca del suelo, deja de dar sin control y pulsa las teclas con cuidado para que el atleta caiga de pie sobre el suelo. Ten en cuenta que esto es lo fundamental para conseguir pasar a la siguiente fase, aunque no haga muchas volteretas.

2. Sí. Ahí está el final de la primera fase; debes acabar con todos los soldados que aparecen. Te recomiendo que lleves el lanzallamas con los tres disparos, pues de otro modo la tarea se hace bastante peligrosa.

## Tarzan

Me gustaría que me resolvieran unas dudas que tengo en el programa «Tarzan» de Amstrad.

Cuando encuentro una cuerda para poder atravesar el foso, no consigo alcanzar la cuerda. Tampoco sé cómo llegar a la gema que está en un árbol. ¿Podría ayudarme? ¿Hay algún otro objeto en el juego?

**Sergio Cojuela**  
**Madrid**

1. Para agarrarte a la cuerda, es necesario que saltes en el momento adecuado. Procura hacerlo cuando la cuerda se encuentre en la mitad del foso y viniendo hacia ti. Para llegar a esa gema necesitas la ayuda de un mono (¿qué mejor escalador de árboles?).

Sí, hay varios objetos más, como teas, escudos y, por supuesto, algún mono.

## Infiltrator y Movie

Desearía que me explicasen cómo se despegue en el «Infiltrator» y que me solucionen unas dudas en el «Movie». ¿Cómo puedo pasar la tercera y cuarta puertas, en este juego? Al pasar me matan porque hay una especie de sombra. ¿Cómo se pueden mover los mandos de la parte inferior de la pantalla y cómo se utilizan?

**M. G. C.**  
**Barcelona**

1. Todos esos detalles deben aparecer en las instrucciones que seguramente acompañaban a tu juego. Sin embargo, para facilitarte las cosas, te diré que para despegar debes proceder como sigue: pulsa las teclas B, S e I, con lo que pondrás en marcha la batería, el motor y el ordenador; hecho esto, espera a que el contador r.p.m. indique 2.400 y pulsa la tecla de abajo. El helicóptero se debe elevar ahora.

2. Para pasar por ese sitio, debes decir previamente la palabra «OPEN». Entonces la sombra (que es una armadura) se deslizará fuera de la puerta franqueándote su paso.

Para utilizar dichos iconos, debes disparar (dar al botón de disparo). Así saldrás del modo de «caminar», pudiendo escoger uno de los otros. Ahora controlas una especie de cuadro con las teclas izquierda y derecha. Cuando ese signo lo coloques en el icono deseado, aprieta al disparo y accederás al modo correspondiente.

## Bomb Jack

1. En el juego «Bomb Jack» de Spectrum aparecen unas letras metidas en un círculo. ¿Cada cuánto tiempo aparece cada una de éstas?

2. Si aparecen por casualidad. ¿Me pueden dar algún poke para que me aparezcan dichas letras cuando yo quiera?

3. Que yo sepa, hay en el Spectrum tres letras, la «P», la «B» y la «E». ¿Existe la letra «S»? Yo la he visto en las máquinas recreativas.

**José María Domínguez**  
**Sevilla**

1. La aparición de esas letras se rige por procedimientos aleatorios, luego, normalmente, no se puede predecir su aparición.

2. Precisamente por su carácter aleatorio, no te podemos dar un poke para esa finalidad sin alterar con toda probabilidad el programa gravemente.

3. Dicha letra no existe en la versión de ordenador. De todos modos, tampoco es lógica su existencia, puesto que en la máquina al cogerla te daba una partida gratis, cosa a todas luces innecesaria en tu ordenador, pues aquí todas las partidas te resultan gratuitas.

## Jack the Nipper

Os escribo esta carta para haceros una serie de preguntas:

1. En el juego «Jack the Nipper» sigo vuestras instrucciones, aparecidas en

esta revista, y cuando llego al museo de la llave en la sala del radiador, entro en el túnel de ventilación y consigo llegar a una especie de cuadrado como el de abajo, pero allí me espero y no pasa nada, y los fantasmas me matan. ¿Qué tengo que hacer?

2. ¿Cómo se introducen los pokes que decís en vuestra revista (vidas infinitas, energía, etc.) ¿Podría poner un ejemplo bastante claro?

**Luís Miguel Díaz Blanco**  
**Madrid**

1. Para pasar a esta pantalla, tendrás que haber hecho bastantes travesuras y así los fantasmas no te harán nada.

2. Para introducir un poke deberás cargar el programa con MERGE. Cuando aparezca el mensaje OK, introduce el poke antes de la sentencia RANDOMIZE. Si es similar, haz RUN y pon el cassette en marcha.

## Pyjamarama

Tengo dos dudas del juego «Pyjamarama» que me mantienen en ascuas.

1. Al llegar a la luna, ¿qué hay que hacer para paralizar o matar a los marcianos, para poder pasar la puerta que está al otro lado?

2. Por otro lado, no sé cómo abrir la puerta de la pantalla que se encuentra entre la escalera por la que se sube al piso corredizo y la pantalla en la que está la puerta que se abre con el penique. ¿Dónde están los objetos que necesito para poder abrir la puerta que arriba os indico?

**José Ángel Elorra**  
**Álava**

1. Para que los marcianos no te hagan nada, deberás tener la pistola cargada. La pistola se encuentra en la sala de billar y se carga en una pantalla a la derecha de los fantasmas (piso 1).

2. Esa pantalla es la sa-



la de billar, y se abre con la llave que está en el tejado.

## Sir Fred

En el juego «Sir Fred», ¿cómo se pasa de la pantalla de la izquierda de donde salimos, donde hay un precipicio y una piedra muy grande de donde no podemos pasar?

**Alejandro Díaz García**  
Málaga

Esa pantalla se pasa de la siguiente manera:

En primer lugar, se coge la cuerda en un par de pantallas a la derecha de la de la piedra. Cuando tengamos la cuerda, nos ponemos en el borde del precipicio y damos a la tecla usar. Aparecerá una cuerda colgando, nos agarramos a ella y nos balanceamos. Cuando tengamos un gran balanceo, nos soltamos y pasamos la piedra por encima. Podremos llegar a la siguiente pantalla.

## Astroclone

En el juego «Astroclone», decís que en la fase de combate en tierra hay que dirigirse a la habitación de la izquierda y colocarse sobre la plataforma de transmisión, para que el rayo nos teletransporte a la base. Por mucho que lo intento, no lo consigo. ¿Qué se tiene que hacer exactamente?

Colócate justo sobre la plataforma y muévete un poco de derecha a izquierda y de arriba abajo; verás cómo después de moverte un poco aparece el rayo teletransportador.

## Herbert's Dummy Run

Tengo un CPC 464 Amstrad y me gustaría que me contestárais a las siguientes preguntas referentes al

juego «Herbert's Dummy Run»:

1. ¿Qué objeto se necesita para coger la catapulta?
2. ¿Cómo se puede coger la bomba?
3. En la pantalla en que se disparan chupetes. ¿Cómo puedo pasar a la otra puerta si no puedo saltar?

**Daniel Marín Pérez**  
Barcelona

1. La catapulta se carga con las piedrecitas.
2. La bomba se puede coger subiéndonos a alguna de las cuerdas que hay en esa pantalla y dando rápidamente a las teclas derecha e izquierda alternativamente hasta que logremos subir.
3. Para pasar por esa puerta, sólo tienes que pegarte a ella y, sin necesidad de saltar, pasarás la puerta.

## Batman

Desearía que me ayudasen a solucionar un problema que tengo en el programa «Batman». Es el siguiente: cuando vuelvo de recoger el cinturón antigравidad, hay una pantalla en la que aparece un batman de velocidad y un objeto de ayuda; pues bien, al llegar a dicha pantalla no se puede dar la vuelta porque la puerta está en alto y no se puede alcanzar.

**Eduardo Juan Gallego**  
Málaga

Para pasar esta puerta, deberás ayudarte o bien de algún batman de velocidad o bien de algún objeto al que te puedas subir para alcanzar la puerta. De cualquiera de estas dos formas podrás pasar la puerta.

## Profanation

Tengo unas pequeñas preguntas:

En el juego «Abu Simbel», al llegar a la pantalla número 36 hay para escoger cinco posibles caminos, señalados con unos cuadrados

de colores distintos. ¿Cómo se pasa esta pantalla? Siempre que voy por un camino, voy a dar a una pantalla cerrada y caigo en un diamante que me quita todas las vidas.

**José Antonio Martínez**  
Lugo

Al pasar por la pantalla 10 (la del diamante) te deberás fijar en su color para, más tarde, en la pantalla 36, irte por el camino correspondiente al color del diamante. Si te vas por un camino de distinto color que el color del diamante, caerás en la habitación en la que está éste y morirás irremediabilmente.

## Batman

Os escribo para que me resolváis una duda sobre el entretenidísimo juego de «Batman».

En la pantalla en que hay tres mesas, dos están pegadas y una encima de esas dos, más concretamente encima de la que está a la izquierda; es decir, la que está debajo de la puerta, y dos patas de elefante. ¿Cómo se pasa?

**Ángel Lozano de la Rosa**  
Sevilla

Para pasar deberás coger las patas de elefante y las mesas móviles y hacer como una escalera por la que podrás subir para alcanzar la puerta, puesto que ésta está en alto.

## Back to Skool y Skool Daze

Me gustaría que me aclarasen unas cuantas dudas en distintos juegos:

1. En el «Back to Skool», ¿desde dónde hay que disparar para que caiga la rana sobre la cabeza de la maestra?

2. En el «Skool Daze», ¿en qué pizarra hay que escribir las letras que nos dan los profesores?

**Ivan Hernández Prio**  
Barcelona

1. Se puede disparar desde cualquier sitio, pues la piedra tiene que dar a la cabeza de la directora y rebotar hacia la copa.

2. Las letras que nos dan los profesores las podremos escribir en cualquiera de las pizarras.

## Dustin

Os escribo a S.Q.S Ware porque tengo un problema en el juego «Dustin».

No sé qué hacer con las cosas que cambio a los presos y robo a los carceleros. Hasta ahora, he hallado (y cambiado) las siguientes cosas: tabaco, mechero, porra, pistola, dinero, martillo y reloj, y una cosa que le quité a un guardia, que parece un carnet blanco.

Agradecería que me explicáseis su uso y si hay más cosas útiles en el juego.

**Miguel Gutiérrez Martínez**  
Jaén

Los cigarrillos y el dinero sirven para que los presos nos den cosas a cambio de éstos.

La porra sirve para, con sólo dos golpes, abatir a los policías.

Con la pistola podremos disparar ocho balas para matar a los policías.

El martillo es de idéntica utilidad que la porra.

El mechero con la dinamita nos permitirá deshacernos de todos los policías que se encuentren en la pantalla.

El reloj nos mostrará el tiempo que llevamos jugando.

Ese carnet blanco debe de ser el pase; con él abriremos todas las puertas.

Hay otros objetos útiles en el juego, como son: antidotos, huesos, ganzúas, chalecos antibalas y una estatua.



# De Ocasión

● **DESEO** formar un club, de chicos-as usuarios de Spectrum para intercambiar información, trucos, etc. Interesados escribir a José Ignacio García Cancelo. Fernández Ladreda, 96, 8.º C, izda. Tel. (985) 15 32 52. Gijón.

● **VENDO** Spectrum 48 K por 15.000 ptas. Regalo Interface. Interesados llamar de 7 a 9 de la tarde al tel. (948) 24 53 38. Preguntar por Ana.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, con todos los cables y manuales, cassette, Interface con joystick Kempston, por sólo 19.000 ptas. Interesados llamar al tel. (93) 331 69 28. Preguntar por Carlos.

● **VENDO** Spectrum 48 K, teclado Saga-3, microdrive, cassette, joystick, alimentador de seguridad, revistas, 3 libros, salida monitor, interruptor altavoz, Interface I y Kempston. Todo por 65.000 ptas. Interesados escribir a Álvaro Caballero Alonso. Catalina de Erauso, 21, 8.º A. Tel. (943) 45 83 74. San Sebastián.

● **URGE** vender Zx Spectrum 48 K en perfecto estado, con manuales, cables, fuente y, además un Quit Shot II con Interface. Todo por sólo 30.000 ptas. Interesados escribir a Roberto Vicente. Av. Pamplona, 4, 7.º B. Esc. drcha. Tel. (948) 27 63 68. Barañain (31010 Navarra).

● **VENDO** Spectrum Plus (en perfecto estado). Incluye manuales, cinta de demostración, cables y alimentador más un cassette. Si te interesa puedes escribir a Enrique Aguirre Aves. Terramar, bajo, 4.º. Tel. 44 21 65. Benalmádena-Costa (Málaga).

● **ESTAMOS** interesados en comprar una impresora Seikosha GP, de papel normal. A un precio bajo y que esté en buen estado. Interesados dirigirse a The Cracking House. Cádiz, 5. 11406 Jerez de la Frontera (Cádiz).

● **VENDO** Amstrad CPC-464 monitor color con manuales, más de 30 revistas, joystick, tapadera teclado, libros, procesador de textos. Todo por 75.000 ptas. Interesados llamar a Manolo al tel. (91) 255 89 01. Madrid.

● **VENDO** Spectrum Plus en perfecto estado, con todos los cables, y fuente de alimentación. Además, el cable para conectarlo a cualquier monitor, libros y revistas. Todo por 20.000 ptas. Interesados escribir a Eduardo Martín. Lomo de Enmedio, 26. Tarifa Alta (Las Palmas de Gran Canaria).

● **VENDO** Spectrum 48 K con todos los cables, manual de instrucciones, fuente de alimentación y

cinta de demostración. Incluye revistas de tema. Todo por sólo 26.000 ptas. Interesados dirigirse a Alfonso Porrúa Montenegro. Asturias, 22, 2.º. Tel. (986) 27 27 46. Vigo (Pontevedra).

● **URGE** vender Spectrum 48 K, cables, Interfaces, un joystick, libro sobre programación y muchas revistas sobre el tema. Todo por 40.000 ptas. Interesados escribir a José Antonio Alcántara. Doña Mencia, 37. Tel. 463 76 46 (a partir de las 15 horas). 28001 Madrid.

● **VENDO** videojuegos Philips G-7000 con cartuchos de juegos, valorados en 15.000 ptas. Interesados preguntar por Iñaki de 1 a 2,30. Tel. 447 47 34 de Bilbao. Sólo para gente que viva en Bilbao o alrededores.

● **ATENCION** vendo Casio FP-200, pantalla LCD de matriz de puntos (160 x 64), contraste regulable, 8 K Ram, 32 K Rom, portátil. Unidad minifloppy disk 72 K. Casio FP-1021FDI, impresora minitrazador (Plotter) Casio FP-10111 PI, con cuatro colores, adaptador Ad-4180, Casio, 20 recambios de rotulador para la impresora, 2 utilidades Celt II, para ajustar en la Rom. Todo el lote por sólo 150.000 ptas., sólo para Madrid. Para más información llamar al tel. 202 41 17 y preguntar por Alberto.

● **VENDO** Zx Spectrum Plus, impresora GP-50, joystick Quick Shot II, Interface, lápiz óptico, por sólo 50.000 ptas. Interesados dirigirse a David Cuesta. Lucio Villegas, 61. Tel. (985) 68 19 75. Sama de Langreo (Asturias).

● **VENDO** Spectrum 48 K, en perfectas condiciones, cassette Sanyo, Interface, joystick Quick Shot II, con cables y manual en español e Inglés, revistas. Además, regalo con todo otro cassette, joystick Quick Shot V y el microordenador PB-10 (con manuales), todo esto por sólo 30.000 ptas. Interesados pueden llamar al tel. (922) 61 17 06 de Tenerife y preguntar por Roberto.

● **VENDO** Interface Midi Ventamatic, con cables, 2 programas por sólo 15.000 ptas. Regalo información sobre el sistema Midi. Interesados llamar de 1 a 2, o a partir de las 5, al tel. (948) 83 80 22 de Navarra. Preguntar por Javi.

● **VENDO** Zx Spectrum 48 K, en perfecto estado, con empaque original. Revistas, libros, manual de instrucciones en inglés y español. Todo por 25.000 ptas. Si te interesa escribe a Paco Sánchez Blázquez. Av. del Ejército, 20, 8.º C. Tel. (927) 41 15 26. Plasencia (10600 Cáceres).

## CARGADOR UNIVERSAL DE CODIGO MAQUINA

**U**tización. En la línea inferior de la pantalla, aparecerá un pequeño menú de opciones a cada una de las cuales se accede pulsando la tecla que corresponde con su inicial:

**INPUT.** Este comando sirve para introducir nuevas líneas de Código Fuente. Al pulsarlo, el programa nos solicita un número de línea. Obligatoriamente, hemos de comenzar por la línea 1 a no ser que ya hayamos introducido alguna otra previamente.

Tras indicar el número de línea, nos pedirá los datos correspondientes a la misma. Una vez teclados, y suponiendo que no haya habido ningún error hasta el momento, hay que introducir el Control, que está situado en cada línea, pudiendo pasar, si lo deseamos, al menú principal pulsando simplemente «ENTER».

**TEST.** Para listar por pantalla las líneas de datos que hayamos medido hasta el momento.

**DUMP.** Este comando vuelca el contenido de la variable A\$ en memoria, a partir de la dirección que se especifica. Esta operación es obligatoria antes de hacer funcionar una rutina o programa en código máquina. En la mayoría de los casos, con la rutina se indicará también la dirección de memoria donde debe ser volcada y su longitud expresada en bytes.

Al intentar volcar el código fuente, puede ocurrir que nos aparezca el mensaje «ESPACIO DE TRABAJO». Esto indica que estamos intentando volcar en una zona que el ordenador está usando para sus propios cálculos.

**SAVE.** Este comando nos permite salvar en cinta el código fuente o el código objeto para su posterior utilización. Al pulsar SAVE nos aparecerá un segundo menú de tres opciones: Salvar Código Fuente (F), Salvar Código Objeto (O), indicando dirección y número de bytes, o volver al menú principal (R).

**LOAD.** Cuando el número de datos a teclar sea grande, es normal tener que realizar el trabajo en varias veces. Para ello, puede salvarse en cinta la parte que tengamos (Código Objeto) y luego recuperar mediante la opción: LOAD.

Una vez teclado el programa cargador hay que hacer GOTO 9900, con lo que se grabará y verificará en cinta.

Si por cualquier razón, intencionada o no, se detuviese durante su utilización, es imprescindible teclear «GOTO menu», nunca RUN ni ningún tipo de CLEAR, ya que estos dos comandos destruyen las variables y con ellas el código fuente que hubiera almacenado hasta el momento.

Las líneas que no aparezcan deben teclarse con 20 ceros como dato y 0 como control.

```

1000 REM CARGADOR CH MICROHOBBY
1001 REM
1002 REM
1003 REM
1004 REM
1005 REM
1006 REM
1007 REM
1008 REM
1009 REM
1010 REM
1011 REM
1012 REM
1013 REM
1014 REM
1015 REM
1016 REM
1017 REM
1018 REM
1019 REM
1020 REM
1021 REM
1022 REM
1023 REM
1024 REM
1025 REM
1026 REM
1027 REM
1028 REM
1029 REM
1030 REM
1031 REM
1032 REM
1033 REM
1034 REM
1035 REM
1036 REM
1037 REM
1038 REM
1039 REM
1040 REM
1041 REM
1042 REM
1043 REM
1044 REM
1045 REM
1046 REM
1047 REM
1048 REM
1049 REM
1050 REM
1051 REM
1052 REM
1053 REM
1054 REM
1055 REM
1056 REM
1057 REM
1058 REM
1059 REM
1060 REM
1061 REM
1062 REM
1063 REM
1064 REM
1065 REM
1066 REM
1067 REM
1068 REM
1069 REM
1070 REM
1071 REM
1072 REM
1073 REM
1074 REM
1075 REM
1076 REM
1077 REM
1078 REM
1079 REM
1080 REM
1081 REM
1082 REM
1083 REM
1084 REM
1085 REM
1086 REM
1087 REM
1088 REM
1089 REM
1090 REM
1091 REM
1092 REM
1093 REM
1094 REM
1095 REM
1096 REM
1097 REM
1098 REM
1099 REM
1100 REM
1101 REM
1102 REM
1103 REM
1104 REM
1105 REM
1106 REM
1107 REM
1108 REM
1109 REM
1110 REM
1111 REM
1112 REM
1113 REM
1114 REM
1115 REM
1116 REM
1117 REM
1118 REM
1119 REM
1120 REM
1121 REM
1122 REM
1123 REM
1124 REM
1125 REM
1126 REM
1127 REM
1128 REM
1129 REM
1130 REM
1131 REM
1132 REM
1133 REM
1134 REM
1135 REM
1136 REM
1137 REM
1138 REM
1139 REM
1140 REM
1141 REM
1142 REM
1143 REM
1144 REM
1145 REM
1146 REM
1147 REM
1148 REM
1149 REM
1150 REM
1151 REM
1152 REM
1153 REM
1154 REM
1155 REM
1156 REM
1157 REM
1158 REM
1159 REM
1160 REM
1161 REM
1162 REM
1163 REM
1164 REM
1165 REM
1166 REM
1167 REM
1168 REM
1169 REM
1170 REM
1171 REM
1172 REM
1173 REM
1174 REM
1175 REM
1176 REM
1177 REM
1178 REM
1179 REM
1180 REM
1181 REM
1182 REM
1183 REM
1184 REM
1185 REM
1186 REM
1187 REM
1188 REM
1189 REM
1190 REM
1191 REM
1192 REM
1193 REM
1194 REM
1195 REM
1196 REM
1197 REM
1198 REM
1199 REM
1200 REM
1201 REM
1202 REM
1203 REM
1204 REM
1205 REM
1206 REM
1207 REM
1208 REM
1209 REM
1210 REM
1211 REM
1212 REM
1213 REM
1214 REM
1215 REM
1216 REM
1217 REM
1218 REM
1219 REM
1220 REM
1221 REM
1222 REM
1223 REM
1224 REM
1225 REM
1226 REM
1227 REM
1228 REM
1229 REM
1230 REM
1231 REM
1232 REM
1233 REM
1234 REM
1235 REM
1236 REM
1237 REM
1238 REM
1239 REM
1240 REM
1241 REM
1242 REM
1243 REM
1244 REM
1245 REM
1246 REM
1247 REM
1248 REM
1249 REM
1250 REM
1251 REM
1252 REM
1253 REM
1254 REM
1255 REM
1256 REM
1257 REM
1258 REM
1259 REM
1260 REM
1261 REM
1262 REM
1263 REM
1264 REM
1265 REM
1266 REM
1267 REM
1268 REM
1269 REM
1270 REM
1271 REM
1272 REM
1273 REM
1274 REM
1275 REM
1276 REM
1277 REM
1278 REM
1279 REM
1280 REM
1281 REM
1282 REM
1283 REM
1284 REM
1285 REM
1286 REM
1287 REM
1288 REM
1289 REM
1290 REM
1291 REM
1292 REM
1293 REM
1294 REM
1295 REM
1296 REM
1297 REM
1298 REM
1299 REM
1300 REM
1301 REM
1302 REM
1303 REM
1304 REM
1305 REM
1306 REM
1307 REM
1308 REM
1309 REM
1310 REM
1311 REM
1312 REM
1313 REM
1314 REM
1315 REM
1316 REM
1317 REM
1318 REM
1319 REM
1320 REM
1321 REM
1322 REM
1323 REM
1324 REM
1325 REM
1326 REM
1327 REM
1328 REM
1329 REM
1330 REM
1331 REM
1332 REM
1333 REM
1334 REM
1335 REM
1336 REM
1337 REM
1338 REM
1339 REM
1340 REM
1341 REM
1342 REM
1343 REM
1344 REM
1345 REM
1346 REM
1347 REM
1348 REM
1349 REM
1350 REM
1351 REM
1352 REM
1353 REM
1354 REM
1355 REM
1356 REM
1357 REM
1358 REM
1359 REM
1360 REM
1361 REM
1362 REM
1363 REM
1364 REM
1365 REM
1366 REM
1367 REM
1368 REM
1369 REM
1370 REM
1371 REM
1372 REM
1373 REM
1374 REM
1375 REM
1376 REM
1377 REM
1378 REM
1379 REM
1380 REM
1381 REM
1382 REM
1383 REM
1384 REM
1385 REM
1386 REM
1387 REM
1388 REM
1389 REM
1390 REM
1391 REM
1392 REM
1393 REM
1394 REM
1395 REM
1396 REM
1397 REM
1398 REM
1399 REM
1400 REM
1401 REM
1402 REM
1403 REM
1404 REM
1405 REM
1406 REM
1407 REM
1408 REM
1409 REM
1410 REM
1411 REM
1412 REM
1413 REM
1414 REM
1415 REM
1416 REM
1417 REM
1418 REM
1419 REM
1420 REM
1421 REM
1422 REM
1423 REM
1424 REM
1425 REM
1426 REM
1427 REM
1428 REM
1429 REM
1430 REM
1431 REM
1432 REM
1433 REM
1434 REM
1435 REM
1436 REM
1437 REM
1438 REM
1439 REM
1440 REM
1441 REM
1442 REM
1443 REM
1444 REM
1445 REM
1446 REM
1447 REM
1448 REM
1449 REM
1450 REM
1451 REM
1452 REM
1453 REM
1454 REM
1455 REM
1456 REM
1457 REM
1458 REM
1459 REM
1460 REM
1461 REM
1462 REM
1463 REM
1464 REM
1465 REM
1466 REM
1467 REM
1468 REM
1469 REM
1470 REM
1471 REM
1472 REM
1473 REM
1474 REM
1475 REM
1476 REM
1477 REM
1478 REM
1479 REM
1480 REM
1481 REM
1482 REM
1483 REM
1484 REM
1485 REM
1486 REM
1487 REM
1488 REM
1489 REM
1490 REM
1491 REM
1492 REM
1493 REM
1494 REM
1495 REM
1496 REM
1497 REM
1498 REM
1499 REM
1500 REM
1501 REM
1502 REM
1503 REM
1504 REM
1505 REM
1506 REM
1507 REM
1508 REM
1509 REM
1510 REM
1511 REM
1512 REM
1513 REM
1514 REM
1515 REM
1516 REM
1517 REM
1518 REM
1519 REM
1520 REM
1521 REM
1522 REM
1523 REM
1524 REM
1525 REM
1526 REM
1527 REM
1528 REM
1529 REM
1530 REM
1531 REM
1532 REM
1533 REM
1534 REM
1535 REM
1536 REM
1537 REM
1538 REM
1539 REM
1540 REM
1541 REM
1542 REM
1543 REM
1544 REM
1545 REM
1546 REM
1547 REM
1548 REM
1549 REM
1550 REM
1551 REM
1552 REM
1553 REM
1554 REM
1555 REM
1556 REM
1557 REM
1558 REM
1559 REM
1560 REM
1561 REM
1562 REM
1563 REM
1564 REM
1565 REM
1566 REM
1567 REM
1568 REM
1569 REM
1570 REM
1571 REM
1572 REM
1573 REM
1574 REM
1575 REM
1576 REM
1577 REM
1578 REM
1579 REM
1580 REM
1581 REM
1582 REM
1583 REM
1584 REM
1585 REM
1586 REM
1587 REM
1588 REM
1589 REM
1590 REM
1591 REM
1592 REM
1593 REM
1594 REM
1595 REM
1596 REM
1597 REM
1598 REM
1599 REM
1600 REM
1601 REM
1602 REM
1603 REM
1604 REM
1605 REM
1606 REM
1607 REM
1608 REM
1609 REM
1610 REM
1611 REM
1612 REM
1613 REM
1614 REM
1615 REM
1616 REM
1617 REM
1618 REM
1619 REM
1620 REM
1621 REM
1622 REM
1623 REM
1624 REM
1625 REM
1626 REM
1627 REM
1628 REM
1629 REM
1630 REM
1631 REM
1632 REM
1633 REM
1634 REM
1635 REM
1636 REM
1637 REM
1638 REM
1639 REM
1640 REM
1641 REM
1642 REM
1643 REM
1644 REM
1645 REM
1646 REM
1647 REM
1648 REM
1649 REM
1650 REM
1651 REM
1652 REM
1653 REM
1654 REM
1655 REM
1656 REM
1657 REM
1658 REM
1659 REM
1660 REM
1661 REM
1662 REM
1663 REM
1664 REM
1665 REM
1666 REM
1667 REM
1668 REM
1669 REM
1670 REM
1671 REM
1672 REM
1673 REM
1674 REM
1675 REM
1676 REM
1677 REM
1678 REM
1679 REM
1680 REM
1681 REM
1682 REM
1683 REM
1684 REM
1685 REM
1686 REM
1687 REM
1688 REM
1689 REM
1690 REM
1691 REM
1692 REM
1693 REM
1694 REM
1695 REM
1696 REM
1697 REM
1698 REM
1699 REM
1700 REM
1701 REM
1702 REM
1703 REM
1704 REM
1705 REM
1706 REM
1707 REM
1708 REM
1709 REM
1710 REM
1711 REM
1712 REM
1713 REM
1714 REM
1715 REM
1716 REM
1717 REM
1718 REM
1719 REM
1720 REM
1721 REM
1722 REM
1723 REM
1724 REM
1725 REM
1726 REM
1727 REM
1728 REM
1729 REM
1730 REM
1731 REM
1732 REM
1733 REM
1734 REM
1735 REM
1736 REM
1737 REM
1738 REM
1739 REM
1740 REM
1741 REM
1742 REM
1743 REM
1744 REM
1745 REM
1746 REM
1747 REM
1748 REM
1749 REM
1750 REM
1751 REM
1752 REM
1753 REM
1754 REM
1755 REM
1756 REM
1757 REM
1758 REM
1759 REM
1760 REM
1761 REM
1762 REM
1763 REM
1764 REM
1765 REM
1766 REM
1767 REM
1768 REM
1769 REM
1770 REM
1771 REM
1772 REM
1773 REM
1774 REM
1775 REM
1776 REM
1777 REM
1778 REM
1779 REM
1780 REM
1781 REM
1782 REM
1783 REM
1784 REM
1785 REM
1786 REM
1787 REM
1788 REM
1789 REM
1790 REM
1791 REM
1792 REM
1793 REM
1794 REM
1795 REM
1796 REM
1797 REM
1798 REM
1799 REM
1800 REM
1801 REM
1802 REM
1803 REM
1804 REM
1805 REM
1806 REM
1807 REM
1808 REM
1809 REM
1810 REM
1811 REM
1812 REM
1813 REM
1814 REM
1815 REM
1816 REM
1817 REM
1818 REM
1819 REM
1820 REM
1821 REM
1822 REM
1823 REM
1824 REM
1825 REM
1826 REM
1827 REM
1828 REM
1829 REM
1830 REM
1831 REM
1832 REM
1833 REM
1834 REM
1835 REM
1836 REM
1837 REM
1838 REM
1839 REM
1840 REM
1841 REM
1842 REM
1843 REM
1844 REM
1845 REM
1846 REM
1847 REM
1848 REM
1849 REM
1850 REM
1851 REM
1852 REM
1853 REM
1854 REM
1855 REM
1856 REM
1857 REM
1858 REM
1859 REM
1860 REM
1861 REM
1862 REM
1863 REM
1864 REM
1865 REM
1866 REM
1867 REM
1868 REM
1869 REM
1870 REM
1871 REM
1872 REM
1873 REM
1874 REM
1875 REM
1876 REM
1877 REM
1878 REM
1879 REM
1880 REM
1881 REM
1882 REM
1883 REM
1884 REM
1885 REM
1886 REM
1887 REM
1888 REM
1889 REM
1890 REM
1891 REM
1892 REM
1893 REM
1894 REM
1895 REM
1896 REM
1897 REM
1898 REM
1899 REM
1900 REM
1901 REM
1902 REM
1903 REM
1904 REM
1905 REM
1906 REM
1907 REM
1908 REM
1909 REM
1910 REM
1911 REM
1912 REM
1913 REM
1914 REM
1915 REM
1916 REM
1917 REM
1918 REM
1919 REM
1920 REM
1921 REM
1922 REM
1923 REM
1924 REM
1925 REM
1926 REM
1927 REM
1928 REM
1929 REM
1930 REM
1931 REM
1932 REM
1933 REM
1934 REM
1935 REM
1936 REM
1937 REM
1938 REM
1939 REM
1940 REM
1941 REM
1942 REM
1943 REM
1944 REM
1945 REM
1946 REM
1947 REM
1948 REM
1949 REM
1950 REM
1951 REM
1952 REM
1953 REM
1954 REM
1955 REM
1956 REM
1957 REM
1958 REM
1959 REM
1960 REM
1961 REM
1962 REM
1963 REM
1964 REM
1965 REM
1966 REM
1967 REM
1968 REM
1969 REM
1970 REM
1971 REM
1972 REM
1973 REM
1974 REM
1975 REM
1976 REM
1977 REM
1978 REM
1979 REM
1980 REM
1981 REM
1982 REM
1983 REM
1984 REM
1985 REM
1986 REM
1987 REM
1988 REM
1989 REM
1990 REM
1991 REM
1992 REM
1993 REM
1994 REM
1995 REM
1996 REM
1997 REM
1998 REM
1999 REM
2000 REM
2001 REM
2002 REM
2003 REM
2004 REM
2005 REM
2006 REM
2007 REM
2008 REM
2009 REM
2010 REM
2011 REM
2012 REM
2013 REM
2014 REM
2015 REM
2016 REM
2017 REM
2018 REM
2019 REM
2020 REM
2021 REM
2022 REM
2023 REM
2024 REM
2025 REM
2026 REM
2027 REM
2028 REM
2029 REM
2030 REM
2031 REM
2032 REM
2033 REM
2034 REM
2035 REM
2036 REM
2037 REM
2038 REM
2039 REM
2040 REM
2041 REM
2042 REM
2043 REM
2044 REM
2045 REM
2046 REM
2047 REM
2048 REM
2049 REM
2050 REM
2051 REM
2052 REM
2053 REM
2054 REM
2055 REM
2056 REM
2057 REM
2058 REM
2059 REM
2060 REM
2061 REM
2062 REM
2063 REM
2064 REM
2065 REM
2066 REM
2067 REM
2068 REM
2069 REM
2070 REM
2071 REM
2072 REM
2073 REM
2074 REM
2075 REM
2076 REM
2077 REM
2078 REM
2079 REM
2080 REM
2081 REM
2082 REM
2083 REM
2084 REM
2085 REM
2086 REM
2087 REM
2088 REM
2089 REM
2090 REM
2091 REM
2092 REM
2093 REM
2094 REM
2095 REM
2096 REM
2097 REM
2098 REM
2099 REM
2100 REM
2101 REM
2102 REM
2103 REM
2104 REM
2105 REM
2106 REM
2107 REM
2108 REM
2109 REM
2110 REM
2111 REM
2112 REM
2113 REM
2114 REM
2115 REM
2116 REM
2117 REM
2118 REM
2119 REM
2120 REM
2121 REM
2122 REM
2123 REM
2124 REM
2125 REM
2126 REM
2127 REM
2128 REM
2129 REM
2130 REM
2131 REM
2132 REM
2133 REM
2134 REM
2135 REM
2136 REM
2137 REM
2138 REM
2139 REM
2140 REM
2141 REM
2142 REM
2143 REM
2144 REM
2145 REM
2146 REM
2147 REM
2148 REM
2149 REM
2150 REM
2151 REM
2152 REM
2153 REM
2154 REM
2155 REM
2156 REM
2157 REM
2158 REM
2159 REM
2160 REM
2161 REM
2162 REM
2163 REM
2164 REM
2165 REM
2166 REM
2167 REM
2168 REM
2169 REM
2170 REM
2171 REM
2172 REM
2173 REM
2174 REM
2175 REM
2176 REM
2177 REM
2178 REM
2179 REM
2180 REM
2181 REM
2182 REM
2183 REM
2184 REM
2185 REM
2186 REM
2187 REM
2188 REM
2189 REM
2190 REM
2191 REM
2192 REM
2193 REM
2194 REM
2195 REM
2196 REM
2197 REM
2198 REM
2199 REM
2200 REM
2201 REM
2202 REM
2203 REM
2204 REM
2205 REM
2206 REM
2207 REM
2208 REM
2209 REM
2210 REM
2211 REM
2212 REM
2213 REM
2214 REM
2215 REM
2216 REM
2217 REM
2218 REM
2219 REM
2220 REM
2221 REM
2222 REM
2223 REM
2224 REM
2225 REM
2226 REM
2227 REM
2228 REM
2229 REM
2230 REM
2231 REM
2232 REM
2233 REM
2234 REM
2235 REM
2236 REM
2237 REM
2238 REM
2239 REM
2240 REM
2241 REM
2242 REM
2243 REM
2244 REM
2245 REM
2246 REM
2247 REM
2248 REM
2249 REM
2250 REM
2251 REM
2252 REM
2253 REM
2254 REM
2255 REM
2256 REM
2257 REM
2258 REM
2259 REM
2260 REM
2261 REM
2262 REM
2263 REM
2264 REM
2265 REM
2266 REM
2267 REM
2268 REM
2269 REM
2270 REM
2271 REM
2272 REM
2273 REM
2274 REM
2275 REM
2276 REM
2277 REM
2278 REM
2279 REM
2280 REM
2281 REM
2282 REM
2283 REM
2284 REM
2285 REM
2286 REM
2287 REM
2288 REM
2289 REM
2290 REM
2291 REM
2292 REM
2293 REM
2294 REM
2295 REM
2296 REM
2297 REM
2298 REM
2299 REM
2300 REM
2301 REM
2302 REM
2303 REM
2304 REM
2305 REM
2306 REM
2307 REM
2308 REM
2309 REM
2310 REM
2311 REM
2312 REM
2313 REM
2314 REM
2315 REM
2316 REM
2317 REM
2318 REM
2319 REM
2320 REM
2321 REM
2322 REM
2323 REM
2324 REM
2325 REM
2326 REM
2327 REM
2328 REM
2329 REM
2330 REM
2331 REM
2332 REM
2333 REM
2334 REM
2335 REM
2336 REM
2337 REM
2338 REM
2339 REM
2340 REM
2341 REM
2342 REM
2343 REM
2344 REM
2345 REM
2346 REM
2347 REM
2348 REM
2349 REM
2350 REM
2351 REM
2352 REM
2353 REM
2354 REM
2355 REM
2356 REM
2357 REM
2358 REM
2359 REM
2360 REM
2361 REM
2362 REM
2363 REM
2364 REM
2365 REM
2366 REM
2367 REM
2368 REM
2369 REM
2370 REM
2371 REM
2372 REM
2373 REM
2374 REM
2375 REM
2376 REM
2377 REM
2378 REM
2379 REM
2380 REM
2381 REM
2382 REM
2383 REM
2384 REM
2385 REM
2386 REM
2387 REM
2388 REM
2389 REM
2390 REM
2391 REM
2392 REM
2393 REM
2394 REM
2395 REM
2396 REM
2397 REM
2398 REM
2399 REM
2400 REM
2401 REM
2402 REM
2403 REM
2404 REM
2405 REM
2406 REM
2407 REM
2408 REM
2409 REM
2410 REM
2411 REM
2412 REM
2413 REM
2414 REM
2415 REM
2416 REM
2417 REM
2418 REM
2419 REM
2420 REM
2421 REM
2422 REM
2423 REM
2424 REM
2425 REM
2426 REM
2427 REM
2428 REM
2429 REM
2430 REM
2431 REM
2432 REM
2433 REM
2434 REM
2435 REM
2436 REM
2437 REM
2438 REM
2439 REM
2440 REM
2441 REM
2442 REM
2443 REM
2444 REM
2445 REM
2446 REM
2447 REM
2448 REM
2449 REM
2450 REM
2451 REM
2452 REM
2453 REM
2454 REM
2455 REM
2456 REM
2457 REM
2458 REM
2459 REM
2460 REM
2461 REM
2462 REM
2463 REM
2464 REM
2465 REM
2466 REM
2467 REM
2468 REM
2469 REM
2470 REM
2471 REM
2472 REM
2473 REM
2474 REM
2475 REM
2476 REM
2477 REM
2478 REM
2479 REM
2480 REM
2481 REM
2482 REM
2483 REM
2484 REM
2485 REM
2486 REM
2487 REM
2488 REM
2489 REM
2490 REM
2491 REM
2492 REM
2493 REM
2494 REM
2495 REM
2496 REM
2497 REM
2498 REM
2499 REM
2500 REM
2501 REM
2502 REM
2503 REM
2504 REM
2505 REM
2506 REM
2507 REM
2508 REM
2509 REM
2510 REM
2511 REM
2512 REM
25
```



# Suscríbete ahora a



y recibirás  
como regalo  
estos magníficos

## RADIO-CASCOS AM-FM

Aprovecha las  
**VENTAJAS**  
de la tarjeta  
de crédito

Un **número** más  
de regalo en tu  
suscripción y la  
posibilidad de realizar  
el pago atrasado



Envíanos hoy mismo el cupón que figura  
en la solapa de la última página.

**También puedes  
suscribirte por  
teléfono  
(91) 734 65 00**

# ALTO VOLTAJE

## NONAMED

SPECTRUM • MSX  
AMSTRAD

## GAME OVER

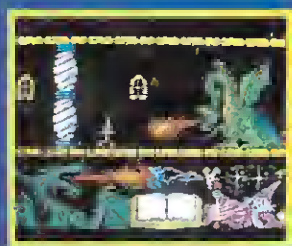
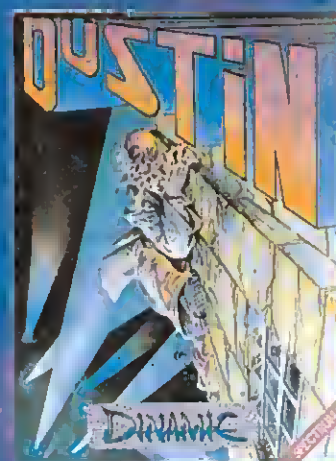
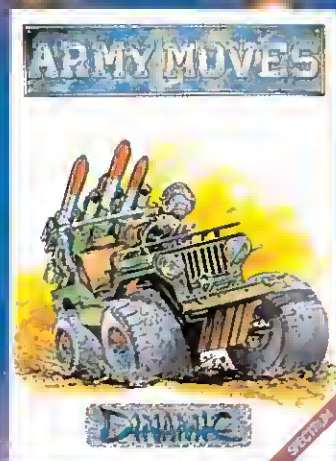
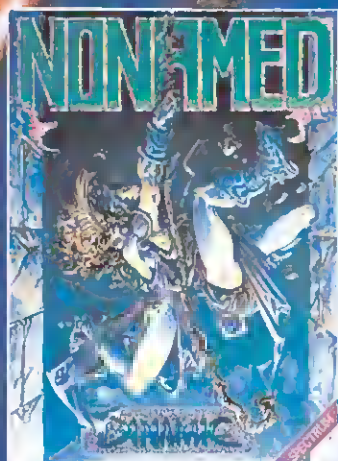
SPECTRUM  
AMSTRAD

## ARMY MOVES

SPECTRUM • MSX  
AMSTRAD • CBN 64

## DUSTIN

SPECTRUM  
AMSTRAD



875 PTS. CADA UNO, NUEVO PRECIO DINAMIC

DINAMIC SOFTWARE. Plaza de España, 18.

Torre de Madrid, 29-1; 28008 Madrid.

Pedidos contra reembolso (de lunes a viernes,  
de 10 a 2 y de 4 a 8 horas). Teléfono (91) 248 78 87.

Tiendas y Distribuidores: Teléfono (91) 447 34 10.



¡¡INCREIBLE!!  
LOS 4 JUEGOS EN UN  
DISCO AMSTRAD  
SOLO: 2.750 pts.